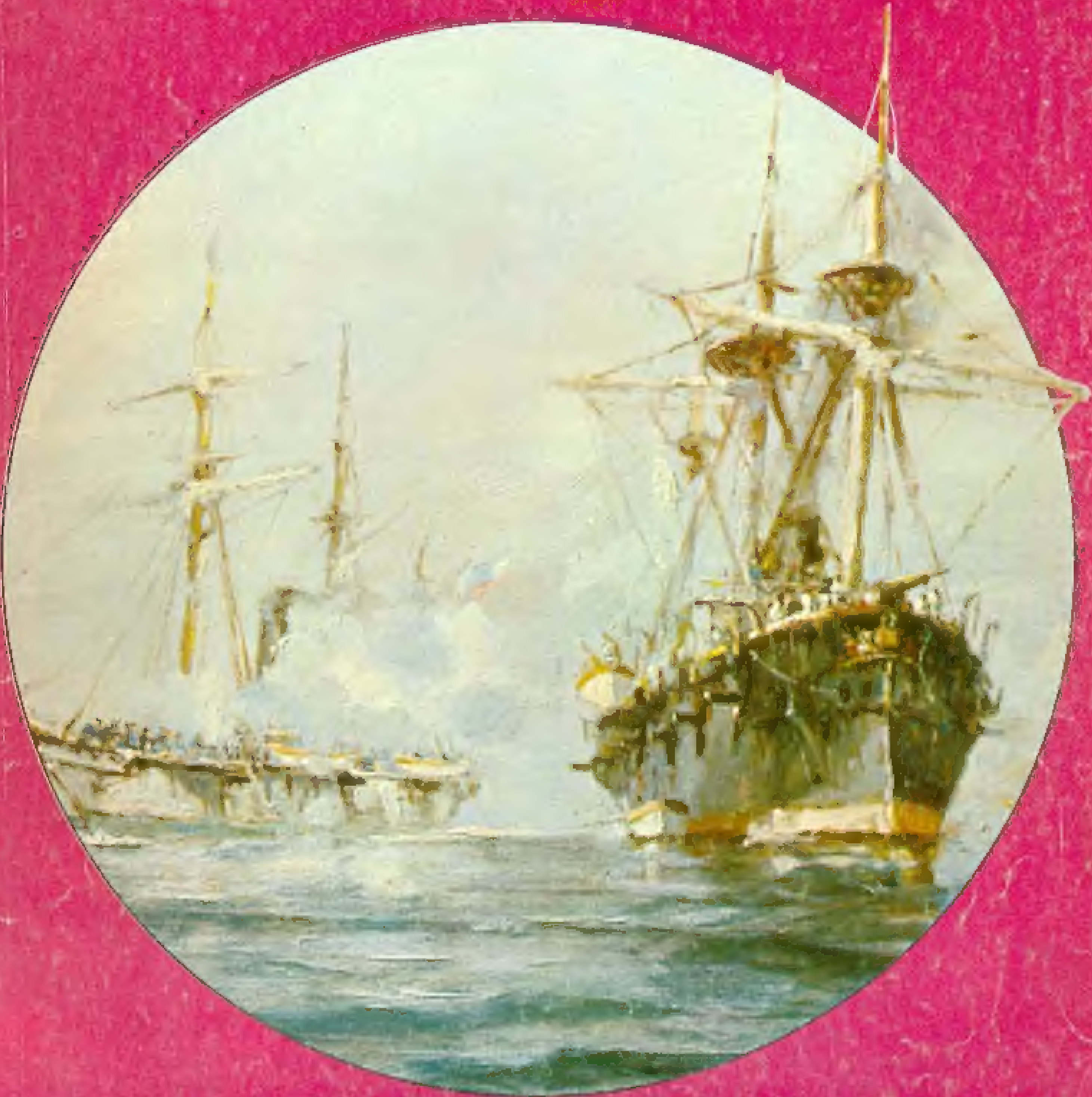
mampato

Precio E° 300 · Recargo Flete E° 30 · Precio Perú S/10.00 · Año [illegible] Nº [illegible]



IQUIQUE Y PUNTA GRUESA • LOS PIGMEOS

¡Y UN CUADRO DE REGALO!

ARTESANIA Y FOLKLORE CHILENOS

LOS SOMBREROS DE PAJA DE NINHUE

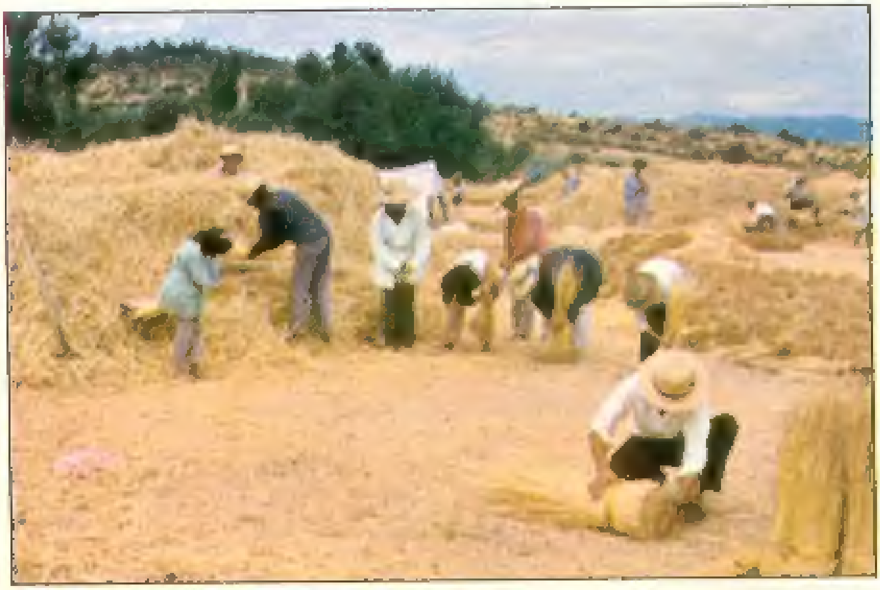
Sombreros o chupallas de paja se hacen en muchos lugares del Valle Central, variando los diseños, el material y la finura de la paja empleada.

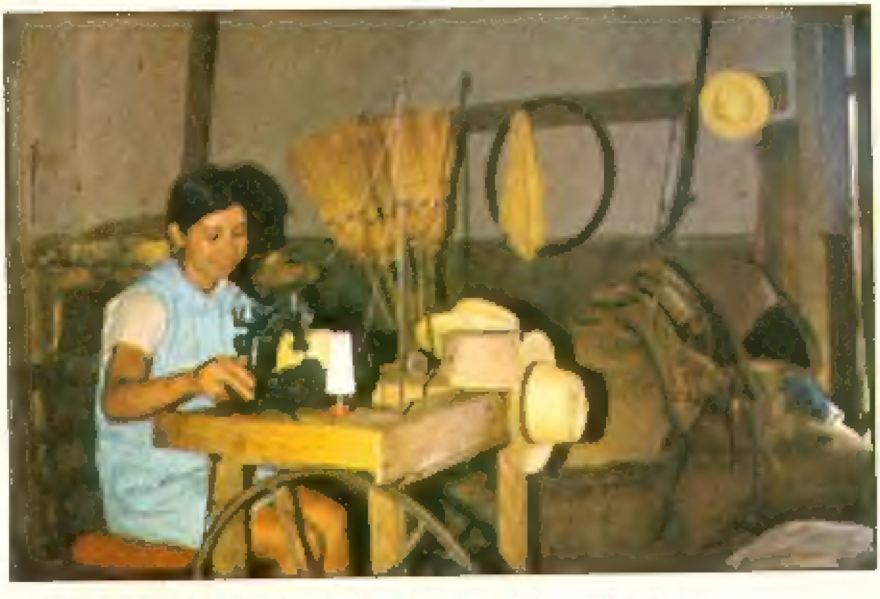
Ninhue es un pueblo que queda a unos 45 Km. de Chillán, camino hacia la costa, **y que tiene el privilegio de haber sido la cuna de Arturo Prat.**

Está rodeado de colinas suaves, generalmente de rulo, donde se plantan trigo y viñas. En todos sus alrededores, y especialmente hacia San Juan y Quirihue, se usa la paja del trigo para hacer hermosos sombreros de trabajo o "de diario" que pueden adquirirse ahí mismo o en el Mercado de Chillán.

Entre septiembre y febrero se corta y se despistona la paja de la cosecha anterior, ya seca por el sol, dejando la parte de arriba, o sea, la más fina. Luego se remoja y se trenza para formar las "cuelchas" o tiritas de paja trenzada. En seguida se remojan nuevamente las cuelchas, esta vez con agua mezclada con Fuzol, para que blanqueen. Después se estiran y se secan, y luego se van cosiendo en forma de espiral, dándole la forma al sombrero mediante hormas de madera.

El ala se confecciona de una sola pieza con la misma chupalla, doblando la cuelcha hacia afuera.





Arriba: Cortando y engavillando la paja después de la cosecha. Todos usan chupallas hechas por ellos mismos.
Abajo: Cosiendo la cuelcha en espiral, para formar el sombrero. La antiquísima máquina ha sido adaptada con una gran rueda cuyo impulso da más fuerza a la aguja.

Para terminar el trabajo se coloca alrededor del sombrero una cinta de color; y un tafilete de cuero delgado por dentro, donde se fija el cordón que sirve para amarrarse el sombrero al cuello.

A veces también se tiñe la paja con anilinas, para darle más colorido, pero el más hermoso tono se logra con el puro brillo amarillento de la espiga de trigo dorada por el sol.

mampato

Revista Semanal Ilustrada • Año VI
Fundador: Eduardo Armstrong A.
Santiago de Chile, 15 de mayo de 1974

225

RESULTADOS DE LOS PREMIOS DE LA ENCUESTA DE MAMPATO

Hemos sorteado 10 premios entre los niños que contestaron a la encuesta. Estos son los premiados:

Una suscripción semestral a la revista: 1) Roberto Quintana Montalva, Humberto Parada 138, Pobl. Selva Oscura, Victoria. 2) Eric Villarroel Gallardo, Pascual Baburizza s/n, Casilla 145, Los Andes. 3) María Teresa González Rivera, Pasadena 7413, Villa El Dorado, Las Condes, Santiago.

Historia del Hombre:(Se enviará por correo): 1) Allan Hughes García, San José 160, Agua Santa, Viña del Mar. 2) Marco Barrientos, Pobl. Juan Noé, Pasaje 921, Arica. 3) Guillermo Soleto M., 7º Oriente 376, Iquique. 4) Eduardo Loyola Rojas, Bremen 34, Villa Berlioz, Los Placeres, Valparaíso. 5) María H. Herrera Gutiérrez, Calle Prat s/n, Lebu.

Historia del Hombre (Deben retirarlo en la calle Triana 849, en horas de oficina): 6) Víctor Lezcano Sánchez, San José de la Estrella 20, La Florida, Par. 23 Santiago. 7) Enrique Ignacio Mascaró Rubilar, Diego de Almagro 2916-D, Santiago.

Nuestra Portada: El Combate de Punta Gruesa. Oleo de Alvaro Casanova Zenteno. Museo Histórico Nacional.

HISTORIAS Y CUENTOS

Sumario 3
La Ilíada 4
Heinrich Heine 16
Civilizaciones musicales .. 17
Iquique y Punta Gruesa ... 20
Mitología 42

LAMINAS

Combate de Punta Gruesa . 1
Artesanía y Folklore chilenos 2
Los Pigmeos 28
Folklore 55
Arturo Prat 56

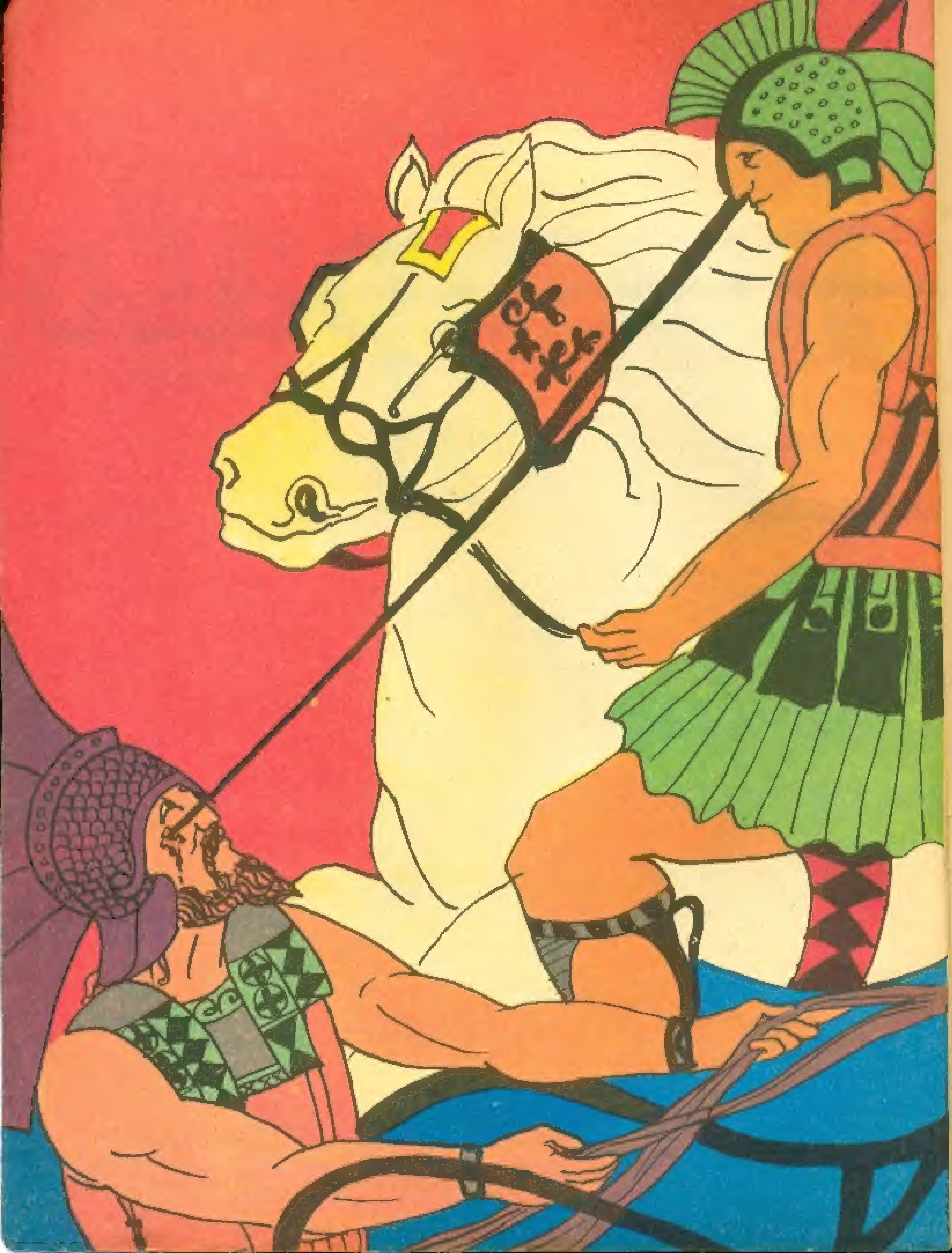
HISTORIETAS

Mampato 9
Max, El Explorador 31
La Mosca 32
¡Invasión! 45

ENTRETENCIONES Y VARIOS

¿Por qué? 13
¡A Plantar Frutales! 14
Mampatograma 41
Aquí cantamos todos 44
Fantástico concurso de pintura infantil 49
Juegos 50
Guía mensual de teatro, cine, libros y música 52
Nuestra Página 53
El Rincón de Rena 54

Directora: **Isabel Allende Llona.** Representante Legal: **Roberto Edwards Eastman.** Domicilio: Triana 849. Propietario: **Editorial Lord Cochrane S. A.** Derechos Reservados © **Mampato.** Redacción: **Cecilia Eyzaguirre, Magdalena Faludi Zaldhelyi e Ismael Espinosa.** Dibujantes: **Themo Lobos, Juan Cano, Luis Ruiz Tagle y Oscar Vega.** Diagramación: **Mariela Grez de Urzúa, María Angélica Dueñas y Carmen Luz de Toro de Williams.** Secretaria: **Patricia Labarca de Hurtado.** Con la colaboración pedagógica de **Eduteca-Santillana.**
Las revistas vendidas en las provincias de Tarapacá, Antofagasta, Aisén y Magallanes están afectas a recargo de flete.



LA ILIADA

Adaptación de: Nicolás Velasco del Campo
Dibujos de: Sergio Soza

RESUMEN DE LO PUBLICADO

Se ha desatado la guerra de los aqueos contra Troya, y Paris, el raptor de Helena, libra singular combate contra Menelao, esposo de la raptada joven. Menelao vence a Paris, pero Venus protege al troyano y lo envuelve en una nube a fin de que pueda entrar a Troya. Agamenón, rey de Micenas, jefe de los aqueos, pide a los troyanos que devuelvan a Helena y paguen las indemnizaciones. Su petición cae en el silencio ante los muros de la ciudad sitiada.

Capítulo IV

LA TRAICION

Los dioses se han sentado en el áureo solar, en torno a Júpiter, para discutir la situación de Troya. ¿Conviene promover el funesto combate o reconciliar a los pueblos?, pregunta el dios superior. Si todos estáis de acuerdo, Troya seguirá poblada y los aqueos se llevarán a Helena y sus riquezas.

Minerva y Juno, que tenían pensado hacer daño a los troyanos, callaron. De pronto Juno gritó a Júpiter, su esposo: ¡Cruel cronida! ¿Quieres que mi trabajo haya sido en vano? Mis corceles se agotaron cuando reuní el ejército contra Príamo y sus hijos.

—¡Desdichada!, replicó Júpiter. ¿Qué graves ofensas te han inferido Príamo y sus hijos para que constantemente quieras destruir a Troya? Pero haz lo que te plazca. No vaya a ser que de esta disputa surja la guerra entre los dioses.

—Envía, entonces, a Minerva, dijo Juno y que en el campo de batalla procure que los troyanos ofendan a los aqueos y rompan su juramento.

A una orden de Júpiter, Minerva partió en vuelo y cayó en medio del campo, transformada en guerrero troyano. Buscó entre las filas al valiente Pándaro y le convenció de que disparara su arco contra Menelao. Partió la flecha, pero el dios Marte la desvió y sólo provocó una herida en el pecho del guerrero. La sangre se escurrió hasta sus piernas. Al ver Agamenón a su hermano herido exclamó:

—¡Hermano querido! ¿Es así como han cumplido su juramento de paz los troyanos? Pero no serán en vano el pacto y los sacrificios. Primero te arrancarán la flecha.

Llamó al médico Macaón y éste arrancó la flecha y colocó en la herida drogas y calmantes.

Los troyanos comenzaron a avanzar contra los ejércitos aqueos y Agamenón dio la orden de combate.

—¡Aqueos!, gritaba. ¡Que no desmaye vuestro valor, pues el padre Júpiter nos protegerá! A sus voces se enardecían los aqueos. Cada jefe ordenó la formación de sus tropas y las huestes aqueas se lanzaron a la batalla. Grande era la matanza y ante el empuje de los troyanos, los aqueos retrocedían.

Los pocos que libraron con vida y recorrieron aquella noche de luna llena el campo de Marte, vieron a gran número de aqueos y troyanos, unos junto a otros, con los ojos muertos, de cara sobre el polvo.

DIOSES Y HOMBRES

La batalla sigue sin desmayar.

¿Quién es ese guerrero que anda furioso por la llanura cual hinchado torrente que derriba los diques, provocando tumulto en las filas troyanas? Es Diomedes, hijo de Tideo, rey de Estolia, que ha llegado a Troya con ochenta navíos y mandando tropas de nueve estados griegos. Viendo el desconcierto que entre los troyanos provocaba Diomedes, Pándaro, auxiliar del rey Príamo de Troya, tendió el arco y le arrojó una flecha que lo hirió en el hombro, por el hueco de la coraza. Entonces Pándaro gritó:

—¡Acometed troyanos! Herido está el más fuerte de los aqueos y no creo que pueda resistir la flecha si fue Apolo, hijo de Júpiter, quien me movió a venir desde la Licia. Pero Diomedes, tomó la flecha y la arrancó de un tirón. La sangre brotaba a borbotones. Entonces Diomedes elevó la siguiente plegaria:

—¡Oyeme, hija de Júpiter! Si alguna vez amparaste a mi padre en la cruel guerra, seme propicia, ¡Oh Minerva!, y haz que se ponga a tiro de lanza y reciba la muerte de mi mano quien se jacta de que pronto moriré.

Vino Minerva en su ayuda y Diomedes se mezcló entre los guerreros y sintió que se triplicaba su brío para combatir contra los troyanos. Uno tras otro cuatro jefes troyanos cayeron ante la punta de su lanza. Viendo esto Eneas, fue hasta donde estaba Pándaro y le dijo:

—¿Dónde guardas el arco y las flechas? ¿Qué es de tu fama? ¡Dispara contra Diomedes!

Subió Pándaro a su carro y se fue veloz a librar combate con el hijo de Tideo. Al llegar junto al héroe le dijo: —No pude derribarte con mi flecha, pero lo haré con mi lanza.

Diomedes, sin inmutarse, tiro su lanza, la que guiada por Minerva hirió a Pándaro en la cara y lo dejó sin vida. Quiso Eneas proteger el cadáver de su amigo, pero Diomedes, tomando una pesada piedra, lo hirió en la cadera. Habría muerto allí Eneas, si al punto no lo hubiera advertido su madre, la diosa Venus, hija de Júpiter. La diosa tendió sus brazos al hijo amado y lo cubrió con su refulgente manto.

Diomedes, enceguecido, persiguió a Venus y la hirió en la mano.

—¡Retirate del combate!, le gritó.

Venus retrocedió turbada y afligida y llegándose al carro de Marte, que presidía la lucha, le imploró:

—¡Querido hermano! Compadécete de mí y dame tus caballos para que pueda volver al Olimpo.

Se los dio Marte y Venus partió rauda hacia el Olimpo. Allí se echó en brazos de su madre, Dione, la que al verla sangrante, le preguntó: —¿Cuál de los celestes dioses te hirió, hija mía?

—Fue Diomedes, hijo de Tideo, el soberbio héroe, respondió Venus.

Mientras tanto, en el campo de batalla Agamenón arengaba a su hombres. ¡Pelead! ¡Troya caerá pronto!

Héctor, al mando de las falanges troyanas, amparadas por Marte, cargó contra los aguerridos aqueos. Muchos fueron los jefes de éstos que cayeron.

Cuando Juno vio que mataban a miles de aqueos, dijo a Minerva estas palabras:

—¡Hija de Júpiter! ¡Indómita! Vana será la promesa que hicimos a Menelao de que no se iría sin destruir la bien murada ciudad de Troya si dejamos que el pernicioso Marte ejerza sus furores.

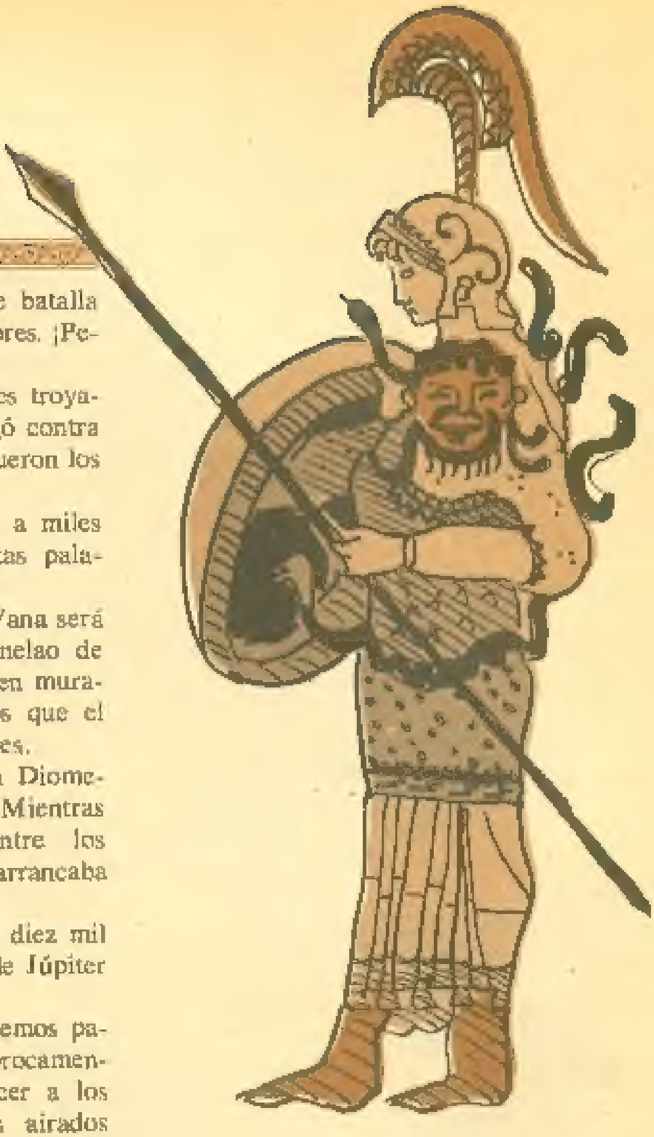
Llenaron de valor y poderío a Diomedes, el cual cargó contra Marte. Mientras tanto, Minerva, mezclada entre los aqueos, hería a Marte y le arrancaba el cinturón de sus armas.

Marte clamó con el poderío de diez mil hombres y sentándose al lado de Júpiter le dijo:

—¡Padre! Siempre los dioses hemos padecido males horribles, que recíprocamente nos causamos para complacer a los hombres, pero todos estamos airados contigo porque no reprimes a Minerva, tu hija, que sólo se ocupa de acciones inicuas. Ella ha movido al insolente Diomedes a combatir en su furia contra los inmortales dioses.

Mirándolo con torva faz, Júpiter le respondió:

—¡Inconstante! No te lamentes, pues me eres más que odioso que ninguno de los otros dioses del Olimpo.



Y ordenó arrojarlo del campo de batalla. Ido Marte de entre las filas de aqueos y troyanos, Juno y Minerva, triunfantes, regresaron al Olimpo.

(Continuará)

GLOSARIO DE MITOLOGIA

HECTOR: Jefe troyano, hijo de Príamo y Hécuba, esposo de Andrómaca.

HECUBA: Esposa de Príamo y madre de Héctor y Paris.

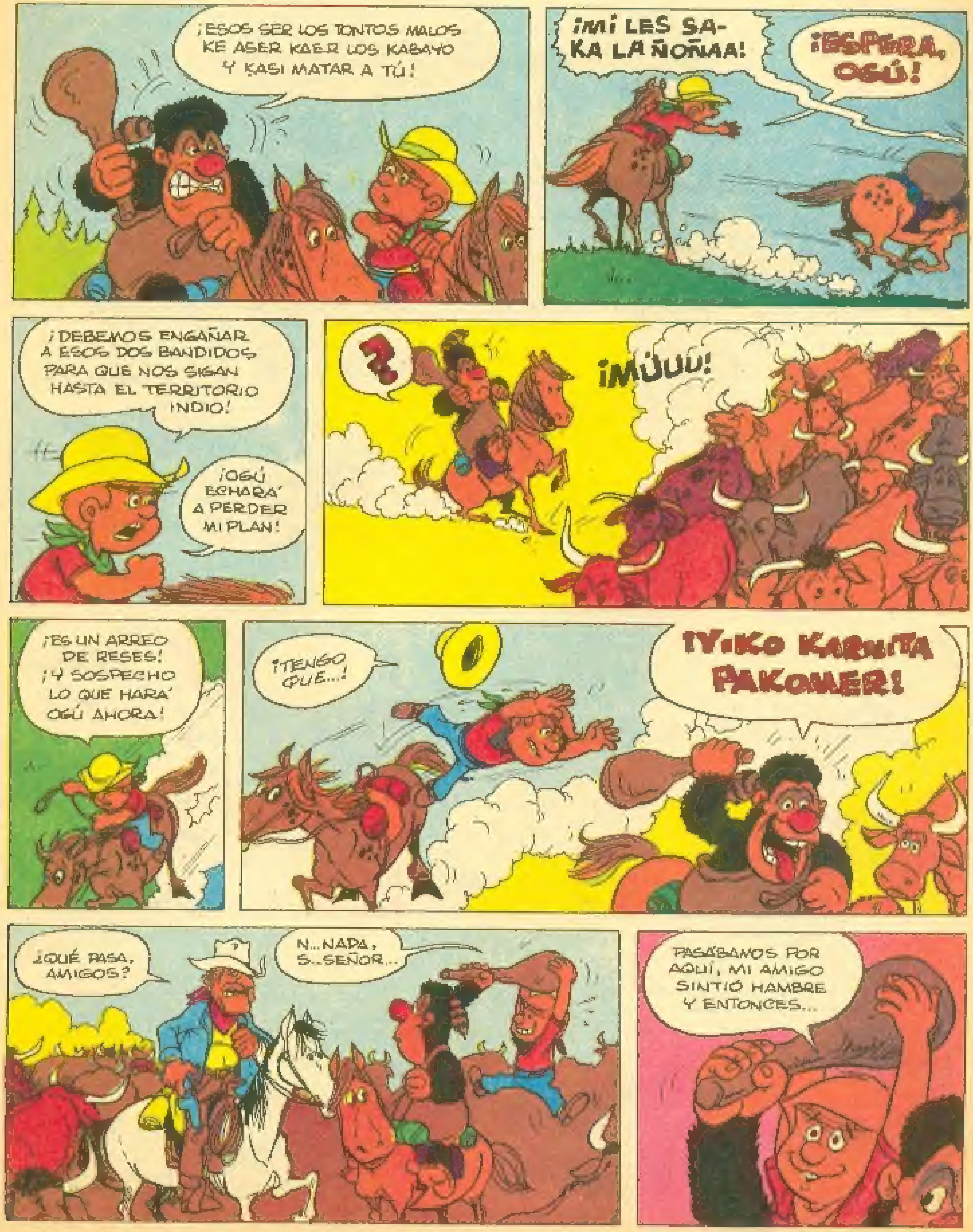
HELENA: Hija de Júpiter y Leda y esposa de Menelao, rey de Esparta. Fue robada por Paris.

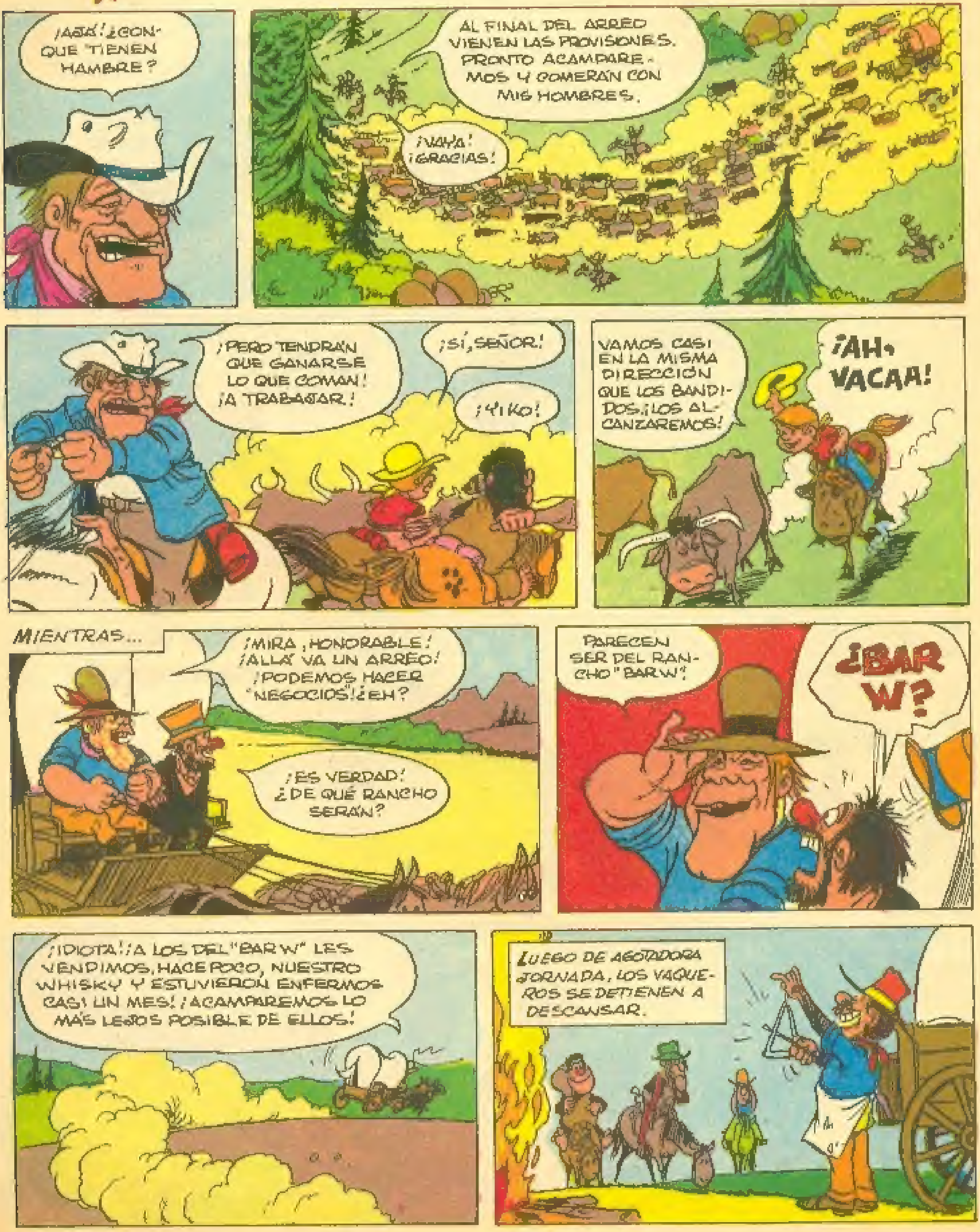
JUNO: Esposa de Júpiter e hija de Saturno. Es la diosa del matrimonio y los poetas la representaban altanera y vengativa.

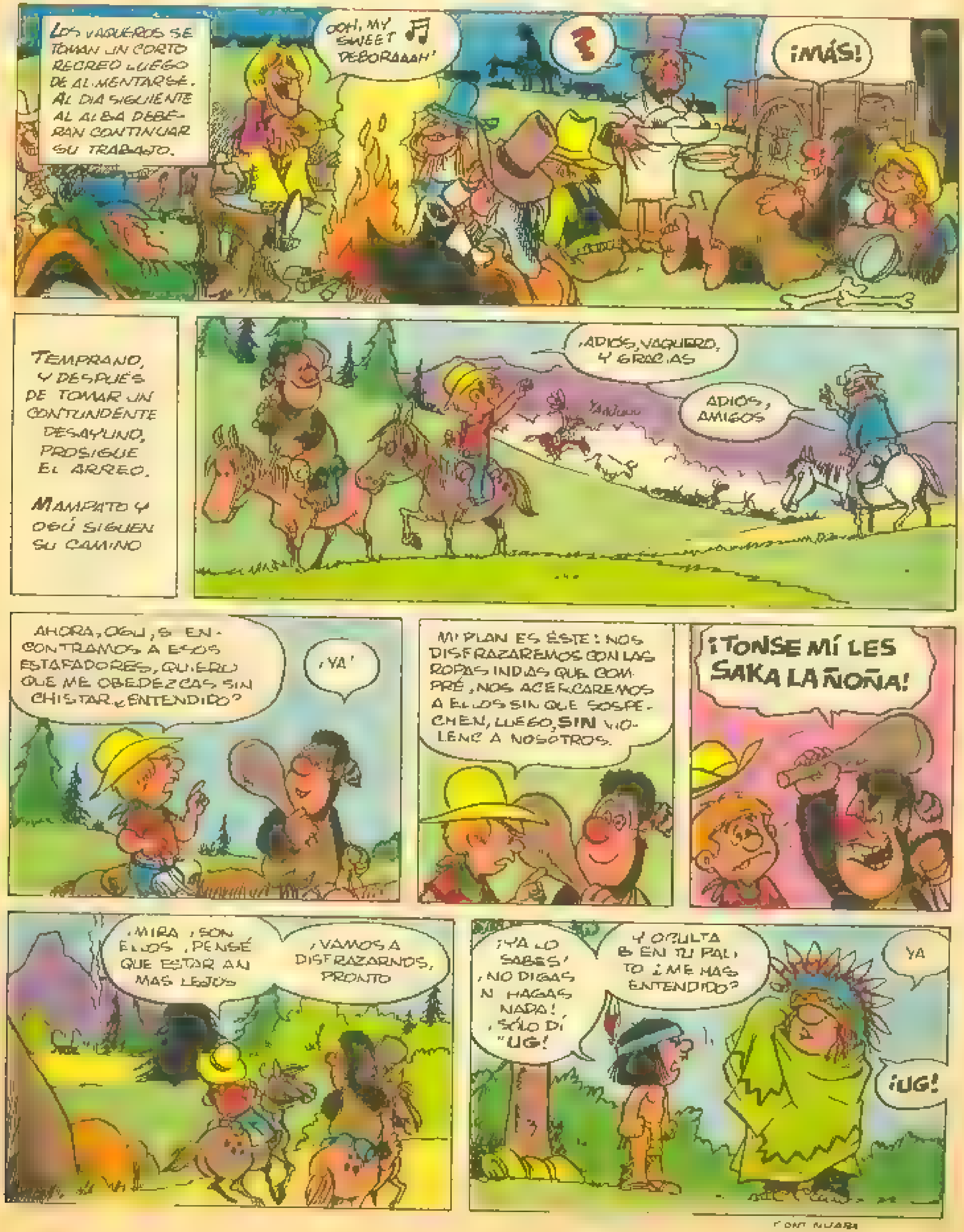
JUPITER: Padre de los dioses, hijo de Saturno, a quien destronó. Dio luego el mar a Neptuno; el infierno a Plutón y se reservó el cielo y la tierra. Era el más poderoso de todos los dioses.

MAMPATO

ARGUMENTO Y DIBUJOS: THEMO LOBOS


¡ESOS SER LOS TONTOS MALOS KE ASER KAER LOS KABAYO Y KASI MATAR A TÚ!
¡MI LES SAKA LA ÑOÑAA!
¡ESPERA, OGÚ!
¡DEBEMOS ENGAÑAR A ESOS DOS BANDIDOS PARA QUE NOS SIGAN HASTA EL TERRITORIO INDIO!
¡OGÚ ECHARÁ A PERDER MI PLAN!
?
¡MUUU!
¡ES UN ARREO DE RESES! ¡Y SOSPECHO LO QUE HARÁ OGÚ AHORA!
¡TENGO QUE...!
¡Y-KO KARNITA PAKOMER!
¿QUÉ PASA, AMIGOS?
N...NADA, S...SEÑOR...
PASÁBAMOS POR AQUÍ, MI AMIGO SINTIÓ HAMBRE Y ENTONCES...


¡AJÁ! ¿CONQUE TIENEN HAMBRE?
AL FINAL DEL ARREO VIENEN LAS PROVISIONES. PRONTO ACAMPAREMOS Y COMERÁN CON MIS HOMBRES.
¡VAYA! ¡GRACIAS!
¡PERO TENDRÁN QUE GANARSE LO QUE COMAN! ¡A TRABAJAR!
¡SÍ, SEÑOR!
¡YIKO!
VAMOS CASI EN LA MISMA DIRECCIÓN QUE LOS BANDIDOS. ¡LOS ALCANZAREMOS!
¡AH, VACAA!
MIENTRAS...
¡MIRA, HONORABLE! ¡ALLÁ VA UN ARREO! ¡PODEMOS HACER "NEGOCIOS"! ¿EH?
¡ES VERDAD! ¿DE QUÉ RANCHO SERÁN?
PARECEN SER DEL RANCHO "BAR W".
¿BAR W?
¡IDIOTA! ¡A LOS DEL "BAR W" LES VENDIMOS, HACE POCO, NUESTRO WHISKY Y ESTUVIERON ENFERMOS CASI UN MES! ¡ACAMPAREMOS LO MÁS LEJOS POSIBLE DE ELLOS!
LUEGO DE AGOTADORA JORNADA, LOS VAQUEROS SE DETIENEN A DESCANSAR.


LOS VAQUEROS SE TOMAN UN CORTO RECREO LUEGO DE ALIMENTARSE. AL DIA SIGUIENTE AL ALBA DEBERAN CONTINUAR SU TRABAJO.
OOH, MY SWEET DEBORAAAH'
?
¡MÁS!
TEMPRANO, Y DESPUÉS DE TOMAR UN CONTUNDENTE DESAYUNO, PROSIGUE EL ARREO.
MAMPATO Y OGÚ SIGUEN SU CAMINO
¡ADIÓS, VAQUERO, Y GRACIAS
YAHUUU
ADIÓS, AMIGOS
AHORA, OGÚ, SI ENCONTRAMOS A ESOS ESTAFADORES, QUIERO QUE ME OBEDEZCAS SIN CHISTAR. ¿ENTENDIDO?
¡YA!
MI PLAN ES ÉSTE: NOS DISFRAZAREMOS CON LAS ROPAS INDIAS QUE COMPRÉ, NOS ACERCAREMOS A ELLOS SIN QUE SOSPECHEN, LUEGO, SIN VIOLENCIA NOSOTROS.
¡TONSE MÍ LES SAKA LA ÑOÑA!
¡MIRA! ¡SON ELLOS! PENSÉ QUE ESTARIAN MAS LEJOS
¡VAMOS A DISFRAZARNOS, PRONTO
¡YA LO SABES! ¡NO DIGAS NI HAGAS NADA! ¡SÓLO DI "UG!
Y OCULTA BIEN TU PALITO ¿ME HAS ENTENDIDO?
YA
¡UG!

CONTINUARÁ

¡EXTRA!

YA ESTA A LA VENTA
EL PRIMER [illegible] DE
TU REVISTA FAVORITA

mampato
y OGÚ

En este primer ejemplar "EXTRA" de Mampato verás a tu personaje favorito viajando a la prehistoria, lugar en el que conoció a su amiga inseparable: OGU

¡DE COLECCION!

Nº 1. MAMPATO Y OGU

En preparación

Nº 2 MAMPATO EN ROMA

Nº 3 MAXIMO CHAMBONEZ

PUEDE un eco viajar a través del agua

El sonido está constituido por ondas que se desplazan en el aire a una velocidad de 1 200 kilómetros por hora. Se desplazan en todos los sentidos a partir del punto donde el sonido se forma, exactamente como los rayos luminosos se dirigen en todas las direcciones a partir de la ampolleta eléctrica que los emite.

Una onda sonora puede encontrar un obstáculo y rebotar o ser devuelta como un rayo luminoso es reflejado por un espejo.

Cuando un sonido se devuelve y luego regresa a nuestros oídos, se está percibiendo un eco. Si el sonido encuentra un solo obstáculo, es devuelto una sola vez: es un eco simple. Si encuentra dos obstáculos, es devuelto dos veces, es un eco doble y así sucesivamente hasta que él se debilita y finalmente desaparece.

Un sonido puede viajar a través del agua. No existe ninguna razón para que éste no sea devuelto en el agua como lo es en el aire y que el eco no se desplace del mismo modo.

Los buques modernos a menudo poseen un dispositivo que les permite detectar todos los obstáculos submarinos que se presentan en el agua. Este dispositivo llamado sonar, consiste en emitir un sonido en el agua y una vez que el eco vuelve, mide la distancia que separa al navío, del obstáculo que ha enviado el sonido. Por lo tanto el eco puede viajar a través del agua.

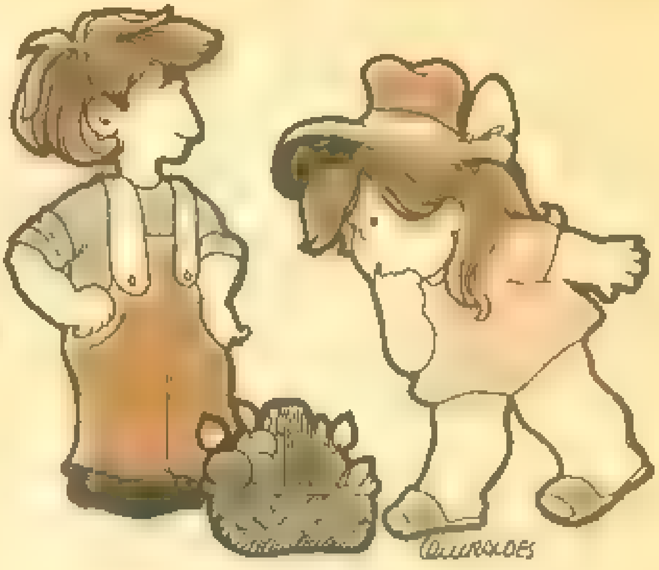
CUANDO se utilizaron las primeras velas

Las velas existen desde los tiempos mas remotos. Se trataba de gruesos cilindros de cera o de grasa sólida que rodeaban trozos de tela trenzada. También se hacían con cera de abejas.

Durante mucho tiempo la fabricación de las velas no tuvo ningún progreso y hasta la mitad del siglo XIX era inherente a las amas de casa. Los hilos de algodón trenzado formaban la mecha, que se empapaba varias veces en la grasa derretida, quedando lista para ser usada. La fabricación industrial de las velas ha hecho desaparecer esta práctica. Pero la materia utilizada todavía es la misma: grasa, cera de abejas, parafina o una mezcla de estas diferentes sustancias.

Antiguamente las velas desprendían un humo muy desagradable que provenía de la glicerina que se encontraba en las grasas empleadas. Ahora se refinan las materias grasas que entran en su composición, con el fin de eliminar los malos olores.

¡A plantar frutales!



PREPARADO CON LA ASESORIA DE lo bórquez

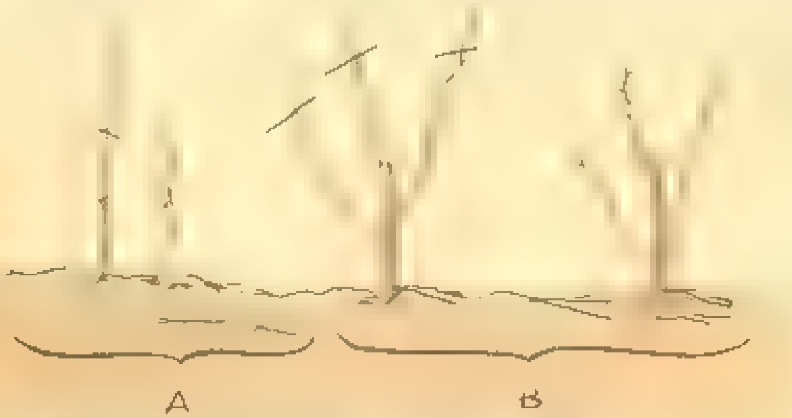
III PARTE

Ya sabes cómo, cuándo y dónde plantar un frutal. También cómo regarlo y a qué distancia conviene poner uno de otro. Esta vez queremos darte algunas indicaciones muy generales sobre la formación y poda de estos árboles.

LA PODA

El principal objetivo de la poda es obtener regularidad en el tamaño de la fruta, un fin más bien comercial, no indispensable en los frutales caseros. Como la cosa no es tan sencilla y no se trata de cortar ramas al lote, es bueno que tengas en claro que más vale NO PODAR si no sabes COMO PODAR, ya que al hacerlo mal puedes dañar irreparablemente el árbol. De todas maneras te vamos a dar algunas indicaciones generales para que no metas la pata en caso que quieras ensayar.

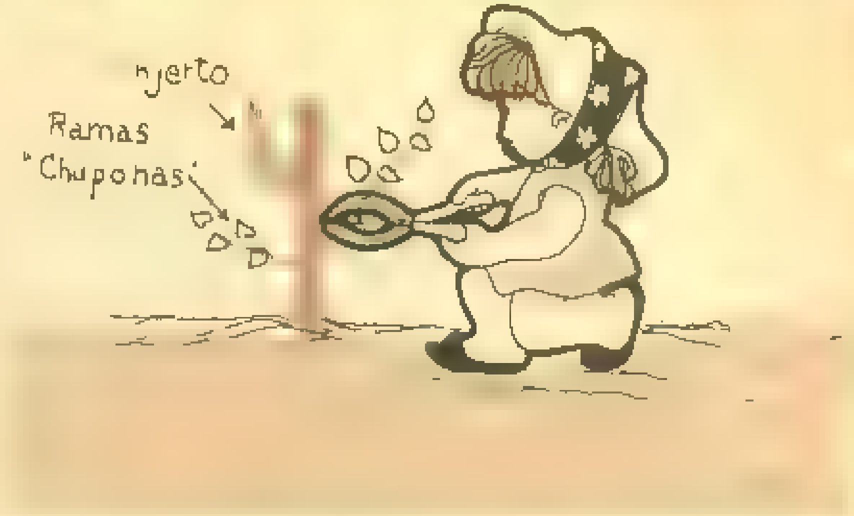
La poda sirve para un propósito bien definido: **la poda de formación** tiene como objeto lograr que el arbolito nuevo forme ramas madres bien ubicadas a lo largo y alrededor del tronco, para que cuando sea adulto tenga una copa bien equilibrada. Para hacer esta poda es necesario que al principio suprimas todas las ramas, dejando 3 a 5 superiores que serán las que formarán la copa (Fig. 1). **No dejes nunca ramas "chuponas"**, que son las que salen debajo del injerto (Fig. 2). **La poda de corrección** sirve para eliminar en los árboles adultos las ramas secas o enfermas, despuntar las ramas laterales, entresacar aquellas que impiden la llegada de la luz, etc., con el fin de producir menos fruta, pero de mejor calidad, facilitar la pulverización, vigorizar el resto del árbol, evitar que és-



a) A la izquierda, el arbolito recién plantado, a la derecha, el mismo después de la poda (las rayas horizontales indican dónde se hace el corte.
b) A la izquierda, el mismo arbolito después de un año, a la derecha el mismo después de la poda.

tos crezcan muy altos, lo que dificulta la cosecha (Fig. 3)

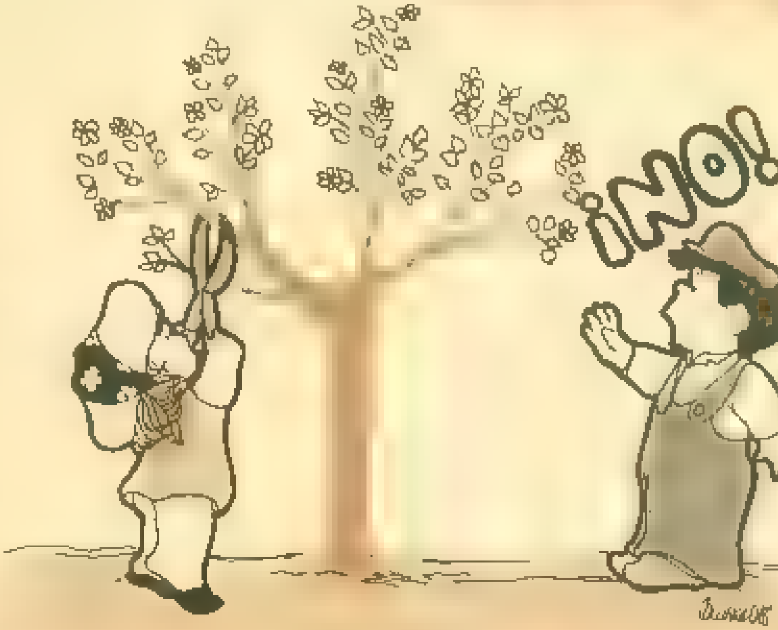
Ten en cuenta que debes podar siempre en forma moderada. Hacerlo en exceso es más perjudicial que pasarse de suave. La poda fuerte sólo se justifica en casos muy especiales, ya que se ha demostrado que mientras más fuerte es la poda de un árbol en su formación, más tiempo demora en producir y menor será su tamaño.



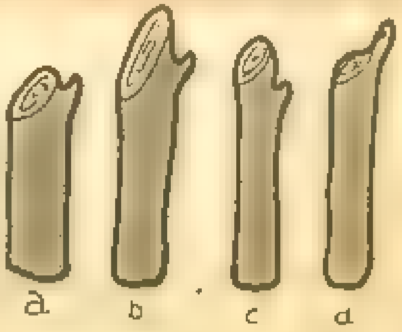
Cuándo podar: La única poda que se recomienda para árboles de hoja caduca (que botan la hoja) es la de invierno. En cuanto a la fecha, el árbol reacciona igual a la poda temprana que a la tardía, siempre que no se esté iniciando la brotación. En los lugares donde caen heladas conviene que la atrases hasta que pase el peligro de éstas, sobre todo cuando se trata de los duraznos. Cuando el árbol ha sido dañado por heladas la poda debe ser sumamente suave. Lo más importante es que tengas en cuenta que **NUNCA debes atrasar la poda hasta el momento de brotación,** ya que la planta acumula reservas alimenticias en las yemas, de manera que cuando podas las ramitas en brotación, estas reservas se pierden (Fig. 4)

Cómo debes cortar las ramas Existe cierta técnica en el corte de las ramas para que éstas cicatricen bien y para que la yema más alta produzca un brote vigoroso. En el dibujo 5 vemos algunos ejemplos. Un corte bien hecho empieza frente a la yema y a la misma altura de su inserción terminando justo encima de su punta como se ve en el ejemplo "a". Si se corta como en el ejemplo "c", se obtiene un muñón desprovisto de hojas, el que no tarda en morir y en descomponerse, siendo un lugar propicio para hongos e insectos dañinos. Un corte así sólo se justifica cuando se corta una rama porosa como en el caso de la higuera, cuya herida no cicatriza bien. En cuanto a los cortes "b" y "d" podemos decir que son los peores, porque están hechos mucho más abajo que la yema lo que contribuye a que el brote se desarrolle más deficientemente y que la cicatrización sea más lenta debido a la gran superficie de la herida (caso "b"), que favorece además el ataque de hongos y bacterias.

A
B
ANTES DE LA PODA

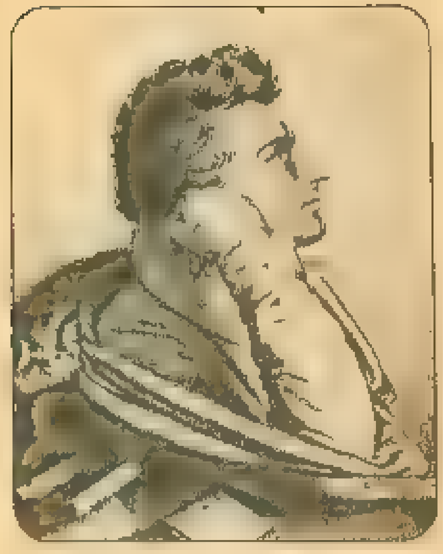


Para podar necesitas: Un buen par de tijeras podadoras para cortes de hasta 1,5 cm de diámetro, tijeras podadoras de mango largo para hacer cortes hasta de 2,5 cm de diámetro y un serrucho de podar para las ramas más gruesas. Las herramientas se compran en las buenas ferreterías.



• **BIOGRAFIA**

HEINRICH HEINE
POETA ALEMAN
(1797 - 1856)



Heinrich Heine en realidad era un cosmopolita. A pesar de haber nacido en Düsseldorf, a orillas del Rin el 13 de diciembre de 1797, hijo de padres judíos, siempre consideró a Francia su "madre adoptiva"

Gran admirador de Napoleón apenas tuvo 16 años cuando escribió "Dos Granaderos", una canción inspirada en la grandeza y proezas del emperador

El primer volumen de "Cuadros de Viaje" obtuvo gran éxito y en 1831 terminó por aparecer el 4º volumen. Era ágil, ingenioso en su narración, y proyectaba sus emociones con una intensidad casi hipnótica. Cabe mencionar aquí que Heine era el último romántico, quien lentamente, casi sin querer, se desligó del romanticismo y sus poesías demuestran una franca tendencia al impresionismo subjetivo

Ante todo, pregonaba y vivía intensamente según su credo: luchar por el derecho de expresarse libremente, sin convencionalismos.

Heine era un poeta muy prolífico. Después del "Libro de las Canciones", obra poética, que es uno de los mejores monumentos del romanticismo alemán, publicó "El Mar del Norte", "El Regreso", "Nueva Primavera" y "Hojas Caídas", poesías que le consagraron definitivamente como poeta genial y gran individualista. Sus lazos con su amada Francia se estrecharon aun más al contraer matrimonio con Eugenie Mirat en 1834. En los años siguientes publicó numerosos escritos polémicos, como "Atta-Troll", "Melodías Hebraicas", etc. Su obra "Bocetos Italianos" causó tantas controversias en su país por la franca expresión de sus ideas revolucionarias que se vio obligado a dejar Alemania

La potencia lírica de Heine fue extraordinaria. Sus temas eran muy sencillos, de historias de amor, de sentimientos, que a través del tiempo nos llegan intactos, capaces aún de conmovernos. La mayoría de sus poemas es muy breve y todos tienen algo de profundo que conmueve el alma humana. Sus sentimientos son universales, ya que apuntan a objetos comunes y eternos de pasión. Sus poemas encierran algo de ironía antipoética, puesto que se mofa de sus líricos sentimientos y de sus altas quejas. Heine es el poeta del humor y de la tragedia

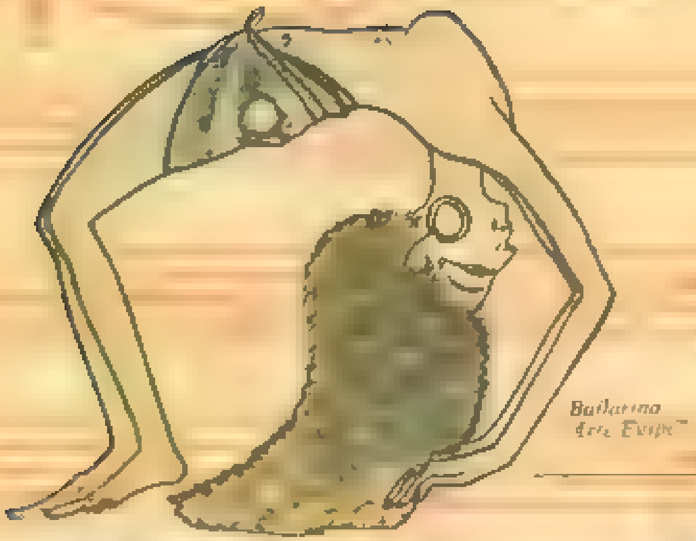
Se puede decir que Heinrich Heine fue el amante universal. Tenía un temperamento borrascoso, contradicciones íntimas, mezcla de risa y llanto. Fue un poeta finísimo, el maravilloso autor de sentimientos amorosos a quién mucho debe la literatura alemana posterior y las poesías francesa y española. Existieron en esa época otras expresiones y voces reflejando la armonía, y la subjetividad viviente que Heine tomó con tanta originalidad delicadísima, las de Goethe, Schiller, Hegel y Kant.

Heine, el inconformista eterno, vivió en París hasta su muerte en 1856.

CIVILIZACIONES MUSICALES

CAPITULO II

[illegible]



Bailarina
Arte Egipc.

Cuando la música dejó de ser una imitación de la naturaleza, pasó a convertirse en arte. Esto fue el resultado de planteamientos racionales que el hombre se hizo acerca de los fenómenos naturales.

Entre las primeras grandes civilizaciones que aparecieron sobre la tierra, la mesopotámica tuvo mucha importancia desde el punto de vista musical. Para los pueblos mesopotámicos, (5 mil años a. de J. C.) era fundamental la música que se interpretaba en los templos, centros de estudio y de recogimiento.

Sus ceremonias religiosas exigían gran concurrencia de voces e instrumentos. Muchos de sus dioses tenían como símbolo un instrumento musical, y a algunos se los consideraba como insignes cantores. Estos pueblos ejercieron gran influencia sobre los griegos y romanos, y también sobre los cristianos a través de la Biblia.

En el siglo VI a.de J. C., con la destrucción del Templo de Jerusalén y la deportación del pueblo hebreo, —eminentes cultivadores de todas las artes y ciencias—, hay un periodo de estancamiento, poéticamente expresado en el célebre canto hebreo

"Junto a los ríos de Babilonia, allí nos sentábamos
y llorábamos acordándonos de Sión.
Colgábamos nuestras cítaras en
los sauces que crecían en la orilla.
Los que nos tenían cautivos nos pedían que cantásemos
¿Cómo podremos cantar el cántico del Señor,
en tierra extraña?"

Ya en los últimos siglos antes de Cristo, los hebreos ponen las bases de lo que, sin notables diferencias, será la liturgia cristiana.

La música profana, dado el carácter eminentemente religioso del pueblo hebreo, tuvo menor importancia. Sin embargo, "Cantar de los Cantares" puede considerarse como un momento de poesía amorosa.

Los ritos babilónicos, cuyo pueblo —los sumerios— elevó mil años después la civilización mesopotámica en lo económico y cultural, contemplaban numerosas intervenciones musicales.

Pero no se sabe cómo sonaban sus melodías. Se sabe también que además del canto usaban instrumentos muy variados.

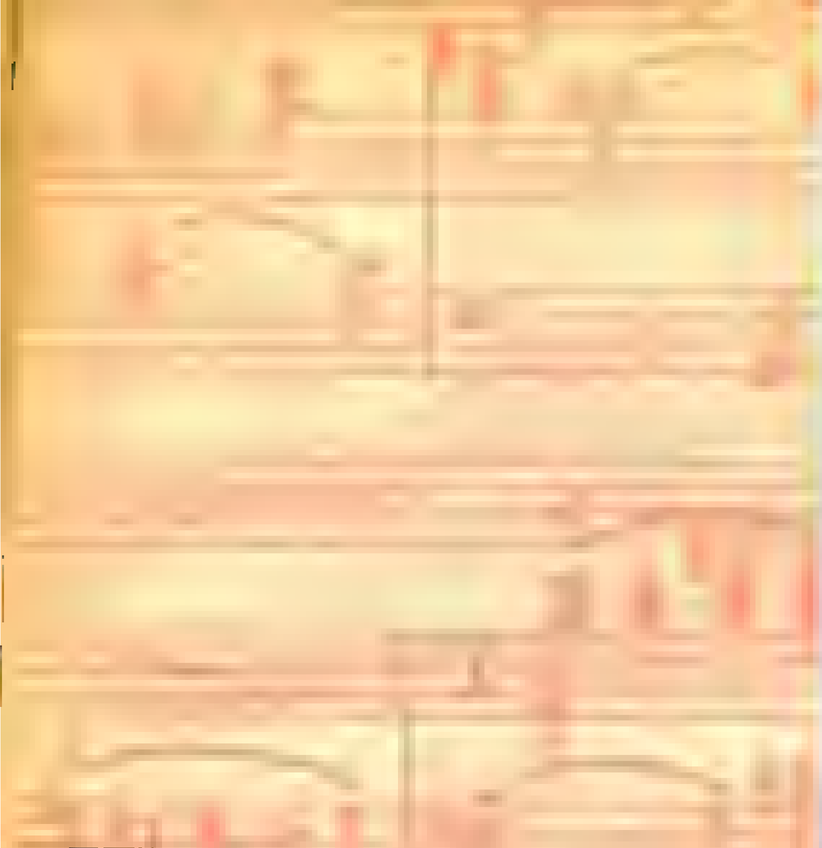
En contraposición a la "música de los templos", o música sagrada, también se daba la música profana, que se interpretaba en las ceremonias públicas y privadas. Un documento muy importante que manifiesta este tipo de música es el llamado Estandarte de Ur, del siglo XXV a. de J. C., que representa a un cantor y a una citarista durante un banquete real.

MUSICA EGIPCIA

Los egipcios, cuya civilización era contemporánea de la mesopotámica, tienen elementos similares a los descritos.

Nacida, tal vez, en el milenio precedente, la civilización egipcia descubrió en la música una doble posibilidad: la capacidad de suscitar en el hombre una sensación, un gozo, una alegría (esta música se representaba jeroglíficamente por una flor de loto), y la de crear sensaciones desconocidas, de naturaleza mística y mágica.

También los pueblos del Nilo creían que la música era objeto de especial atención entre los dioses: Plutarco



escribió que Osiris había propagado la cultura a través del canto y de la música. El arte musical estaba muy difundido entre las mujeres, especialmente entre las nobles.

Los griegos, que conocieron parcialmente la música egipcia, no se cansaban de alabar su belleza y se proclamaron continuadores suyos.

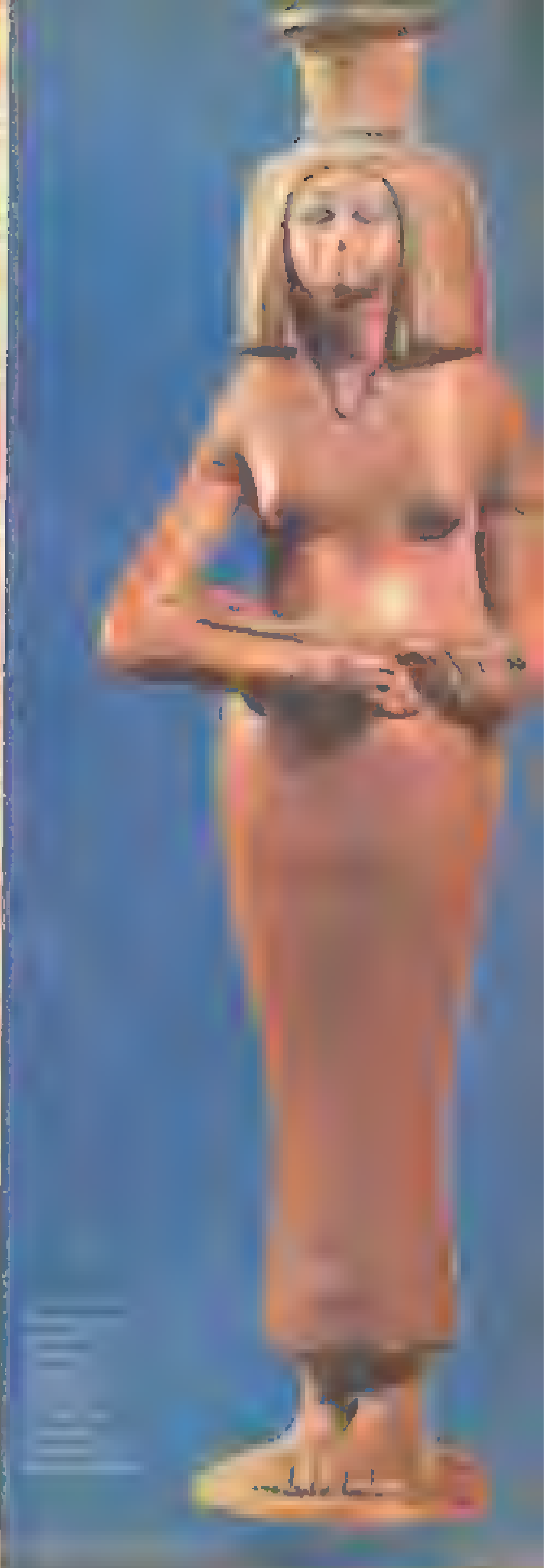
Sabemos que en la cultura egipcia, la música ocupaba un alto sitial, pero lamentablemente hoy existen muchas lagunas al respecto.

Los instrumentos musicales egipcios que se conocen en la actualidad son pocos, pero suficientes para testimoniar la excelencia de este arte.

Lo mismo se aprecia a través de la pintura y escultura de la época.

Según los entendidos, el número y la belleza de los instrumentos musicales, decorados como si se tratara de auténticas obras de arte, dan pruebas de un arte musical muy floreciente. Esta aseveración se apoya en ejemplos más próximos: los violines de Antonio Stradivarius —considerados los mejores del mundo hasta ahora— surgieron para la música de violín de Corelli, gran creador de música. Mientras que el piano, en su forma moderna, nace con Chopin y Schumann.

Nada se sabe por fuente directa de la teoría musical egipcia, pero suponen los etnomusicólogos que debió ser muy compleja y elaborada. Los egipcios estudiaron rigurosamente las matemáticas, y en especial la geometría, la astronomía y la aritmética. Por ello, se supone que estaría en el mismo nivel la música, considerada tradicionalmente como arte afín a las precedentes.



CON ESPIRITU DE TRIUNFO

[illegible]

Hacía menos de dos meses que había comenzado la Guerra del Pacífico. Los Gobiernos de Chile, Perú y Bolivia estaban conscientes de que del dominio del mar en la primera fase de la guerra dependería por completo la victoria o la derrota. En efecto, sólo por mar se po [illegible] y víveres necesarios para cualquier campaña, ya que la aridez y extensión del Desierto de Atacama, que separaba a los países en conflicto, impedía toda otra forma de aprovisionamiento de los ejércitos.

[illegible] ESPIRITU DE TRIUNFO

Las Escuadras que lucharían por el dominio del Pacífico Sur eran la chilena y la peruana. La primera descansaba por completo en los acorazados gemelos **Cochrane** y **Blanco Encalada**, pues las otras unidades eran de madera y completamente anticuadas. La Escuadra peruana tenía dos naves menos que la chilena, pero su poder bélico era bastante superior al contar con cuatro barcos blindados.

He aquí el detalle de los buques, tonelaje y principal armamento de ambas Armadas:

Escuadra chilena:

1. Acorazado **Cochrane**, 2.032 toneladas, 6 cañones de 250 libras.
2. Acorazado **Blanco**, igual que el anterior.
3. Corbeta de madera **Chacabuco**, 1.101 toneladas, 8 cañones de 115 libras.
4. Corbeta de madera **O'Higgins**, igual que la anterior.
5. Corbeta de madera **Esmeralda**, 854 toneladas, 12 cañones de 40 libras.
6. Cañonera **Magallanes**, 772 toneladas, 1 cañón de 115 y otro de 64 libras.
7. Cañonera de madera **Covadonga**, 412 toneladas, 2 cañones de 70 libras.
8. Vapor mercante **Abtao**, 1.051 toneladas, 3 cañones de 115 libras.

Escuadra peruana:

1. Monitor acorazado **Huáscar**, 1.130 toneladas, 2 cañones de 300 libras.
2. Fragata blindada **Independencia**, 2.004 toneladas, 2 cañones de 150 y 12 de 70 libras.
3. Monitor acorazado **Atahualpa**, 1.034 toneladas, 2 cañones de 500 libras.
4. Monitor acorazado **Manco Cápac**, igual que el anterior.
5. Corbeta **Unión**, 1.150 toneladas, 12 cañones de 70 libras.
6. Corbeta **Pilcomayo**, 600 toneladas, 2 cañones de 70 y 4 de 40 libras.

Con estos antecedentes, examinemos las primeras acciones bélicas. Después de la ocupación de Antofagasta por las tropas chilenas transportadas por el **Cochrane**, el **Blanco** y el **O'Higgins**, nuestra Escuadra, al mando del Almirante Juan Williams Rebolledo, prosiguió hacia el Norte con el fin de bloquear el puerto peruano de Iquique, por donde salía gran parte del salitre, que a la sazón era uno de los principales rubros de la economía del Perú. El Almirante Williams [illegible] la suerte de la guerra de inmediato y sin mucha previsión decidió proseguir con el grueso de la Escuadra hasta la plaza fuerte del Callao, con el propósito de batir y de destruir a la Escuadra peruana que suponía estaría casi desarmada. A cargo del bloqueo de Iquique quedaron dos naves casi inútiles por su falta de blindaje, su poca an-

N. 1A. Los originales de los cuadros y objetos fotografiados pueden verse en el Museo [illegible] Histórico Nacional de Santiago

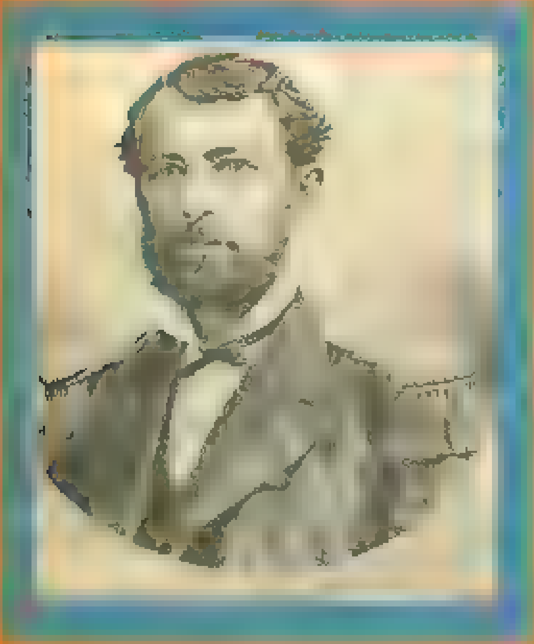
1. El Combate [illegible] de la Covadonga logra h[illegible] rendirse a la fragata blindada Independencia. Oleo de Alvaro Casanova Z.

2. El Capitán don Carlos Condell héroe de Punta Gruesa.

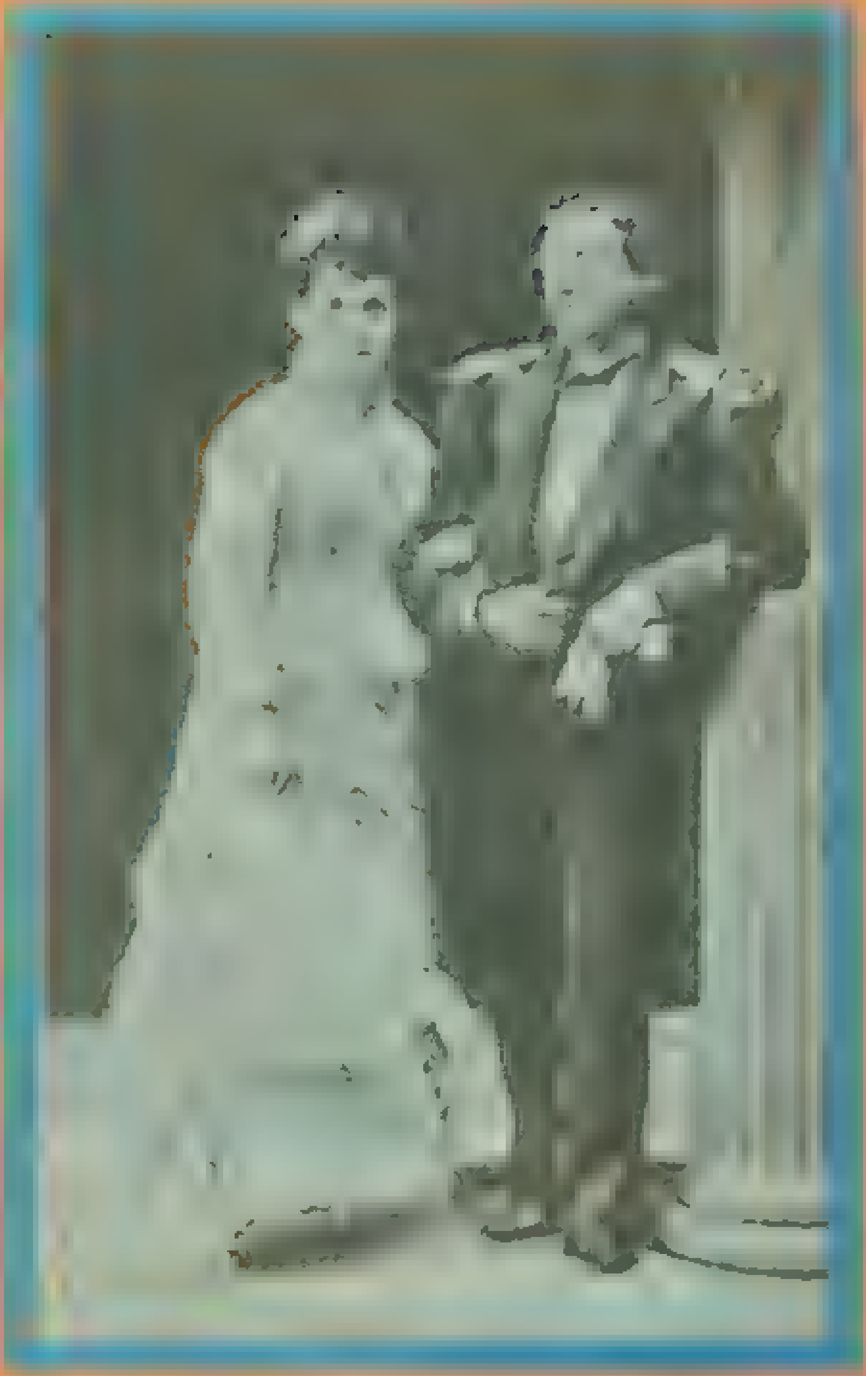
3. El Capitán Manuel José Orella [illegible] de la Covadonga.

4. El Capitán Carlos Condell y su esposa, fotografía de la época.

3



4



dar y su escaso armamento. Sin embargo estas naves, las gloriosas **Esmeralda y Covadonga,** estaban comandadas por dos chilenos que, a pesar de las desastrosas condiciones supieron cumplir con su deber sin medir sacrificios: los Capitanes **Arturo Prat** y **Carlos Condell.**

* * *

El 16 de mayo de 1879, al momento de partir hacia El Callao, Williams llamó a Prat, que por su mayor graduación quedaría con la responsabilidad total de mantener el bloqueo, impidiendo la salida del salitre peruano y la entrada de cualquier auxilio, y le hizo presente la importancia y el peligro de su misión, sobre todo en el caso de que la Escuadra peruana se cruzara en alta mar con la suya (como ocurrió efectivamente), y llegara a Iquique a levantar el bloqueo.

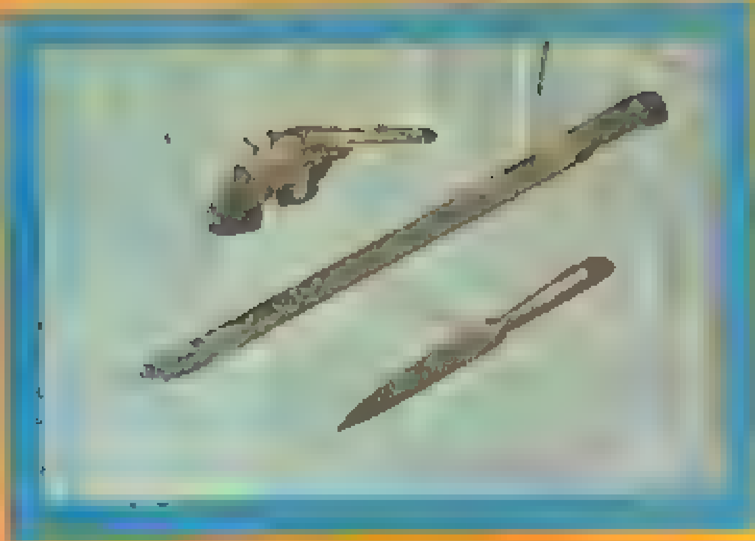
Prat se limitó a contestarle que él sabría defender su puesto, **"abordando la nave que se presentara".** Y en verdad, no cabía otra posibilidad que la de tratar de tomar a los acorazados peruanos en lucha cuerpo a cuerpo, pues la vieja **Esmeralda,** con su casco de madera y sus cañoncitos de 40 libras, no podía hacer mella en el blindaje de acero de sus oponentes.

Sabemos del sacrificio de Prat, y de cómo cumplió su palabra de marino, seguida y respetada por toda su oficialidad y tripulación. Los pocos que sobrevivieron al combate del 21 de mayo contra el **Huáscar,** fueron rescatados de las aguas por los botes del buque peruano, ante la mirada atónita de su caballeroso Comandante, el heroico don Miguel Grau, impresionado por la porfía chilena, que rehusó arriar la bandera y rendirse ante el enemigo inmensamente mejor armado.

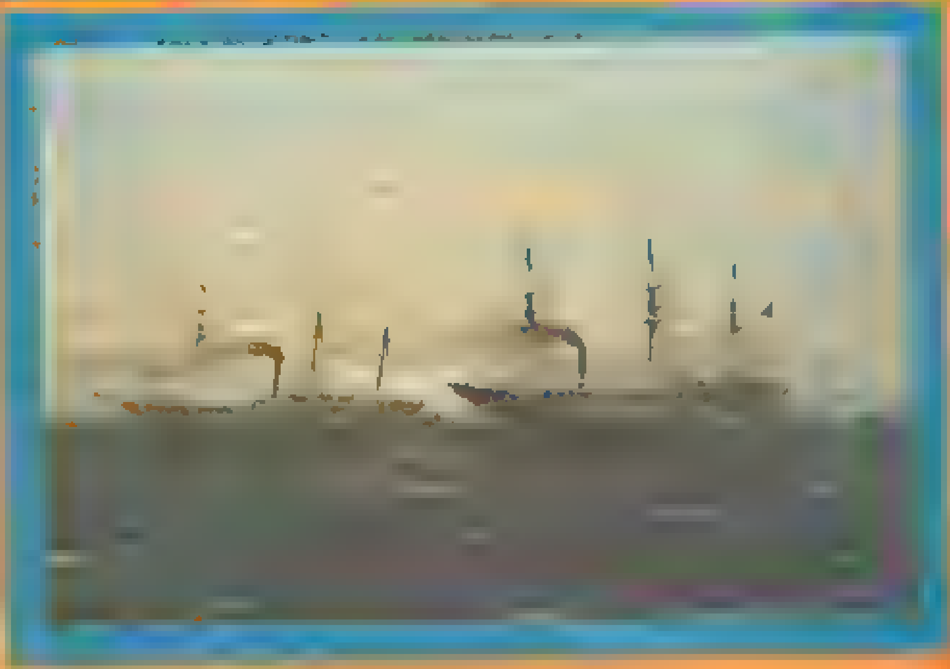
* * *

En este nuevo aniversario de esa fecha honrosa para todo chileno, junto con recordar con renovado fervor el heroísmo de Prat, cuyo ejemplo fue decisivo para la [illegible] de los combatientes, nos [illegible]

CON ESPÍRITU DE TRIUNFO



6



mos más extensamente para ver cómo el valor y la astucia del capitán don Carlos Condell, a bordo del **más pequeño y antiguo barco de nuestra Armada,** logró vencer y destruir a la segunda nave en importancia de la Escuadra peruana, a la poderosa fragata acorazada **Independencia,** de 2.004 toneladas de desplazamiento, blindaje de acero de 12 centímetros, 14 cañones grandes y 8 más pequeños, y 11 millas horarias de andar.

La Goleta **Covadonga** había sido capturada por los chilenos 15 años antes, en la batalla de Papudo, durante la absurda guerra contra España de 1865. Fue el mismo Williams Rebolledo, **a bordo de la gloriosa Esmeralda,** quien logró apresarla e incorporarla a la Armada chilena, causando con ello el suicidio del Almirante español don José Manuel Pareja, hijo del Brigadier don Antonio Pareja, muerto también en Chile durante la Reconquista Española de 1813.

Pues bien, al acercarse los buques [illegible] a la rada de Iquique, la [illegible] Covadonga, [illegible] calado, salió del puerto [illegible] a la playa. Una bala de[illegible] **Huáscar** le atravesó el [illegible] sonas. El capitán Carlos Condell ordenó entonces tapar la vía de agua y poner proa al sur, manteniéndose muy cerca de la costa, para evitar ser perseguida por los acorazados enemigos que no podían seguirla sin riesgo de encallar.

[illegible] **Independencia,** al mando del Capitán More, para que apresara o destruyera la **Covadonga,** mientras él batía a la **Esmeralda.**

En verdad, la lucha se presentaba tan desigual que más parecía una carnicería. La poderosa Independencia se [illegible] la primera sobre[illegible]te de la costa, y desde allí [illegible] a hacer fuego impunemente [illegible] **la Covadonga,** que le respon[illegible] descargas de fusilería y con [illegible] únicos cañones de 70 libras.

En el trayecto hacia el sur varios proyectiles de la **Independencia** impactaron a la nave chilena, dándole en los palos, las jarcias, los botes y el casco, no obstante lo cual, y dada la escasa distancia que separaba ambos buques, los fusileros chilenos diezmaban la mal protegida tripulación peruana.

Entonces More resolvió cambiar de táctica, exasperado por la resistencia **de la Covadonga,** y pensó en echarla a pique a espolonazos.

Para ello tenía que cambiar de posición abandonando su rumbo para [illegible] tar por la **Independencia,** que sin sospecharlo siquiera, se acercaba a su fin.

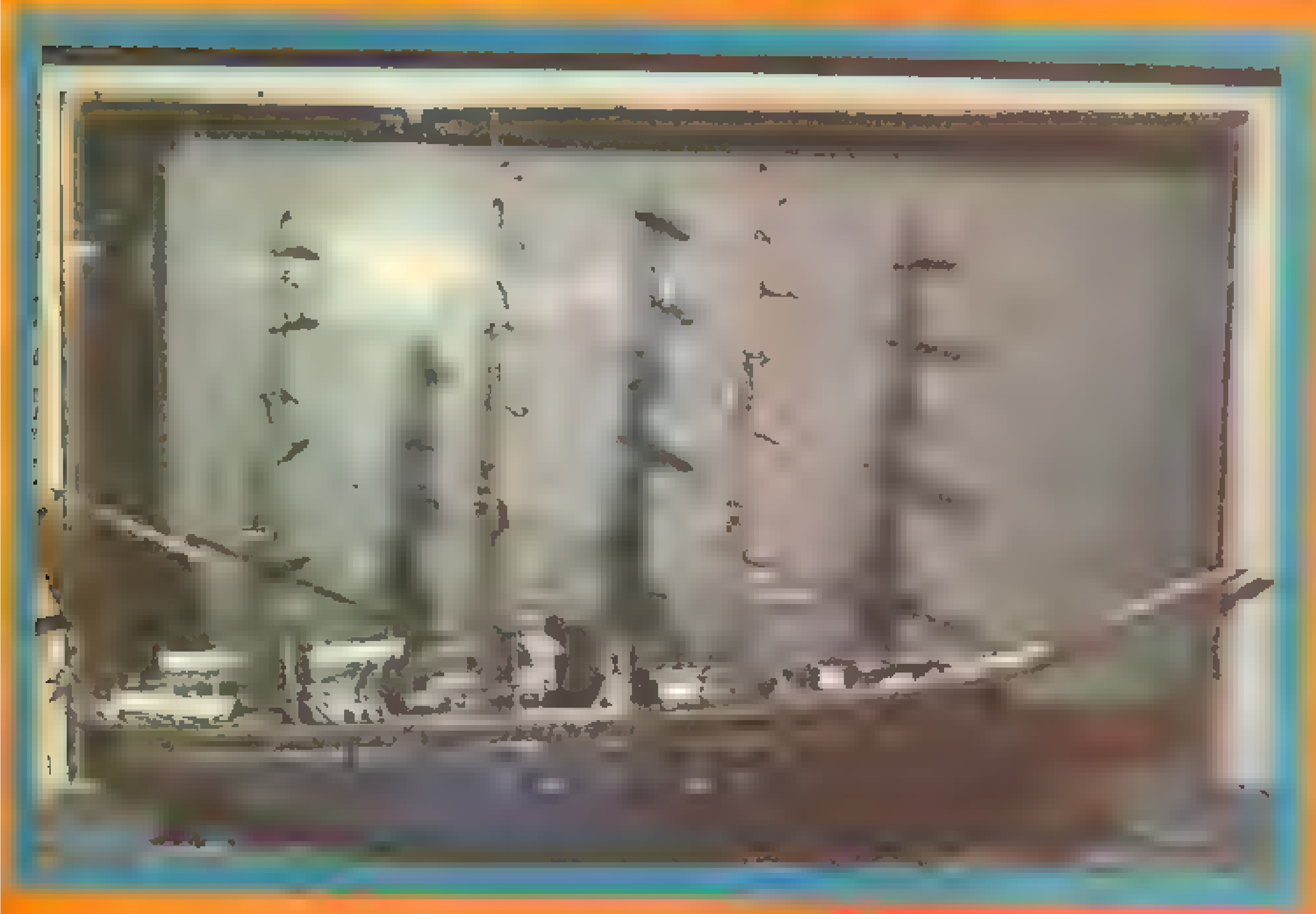
Al llegar a los bajos arrecifes, la nave chilena, no obstante su poco calado, tocó fondo, y su casco rechinó logrando seguir adelante en un supremo esfuerzo de sus máquinas exigidas al máximo.

Pero ya era demasiado tarde para el acorazado peruano. Al ver que éste no cambiaba de rumbo ni dis

5 Armas de la Covadonga: una hache de abordaje, pica de [illegible] cureña y revólver de Carlos Condell.
6 El Combate de Papudo, en la Guerra con España, donde W. [illegible] R. [illegible] bordo de la Esmeralda [illegible] incorporándola a nuestra Armada. [illegible] este buque fue [illegible] blanco, participando [illegible] en el Combate de Punta Gruesa. Óleo de Tomás [illegible]
7 Uniforme, espada, cinturón y gorra del Capitán Carlos Condell.
8 Maqueta de la Independencia, obsequiada al antiguo Museo de Historia Militar por el Presidente don Domingo Santa María.

7

8



minuía su andar, Condell exclamó gozoso: "¡Están perdidos!"

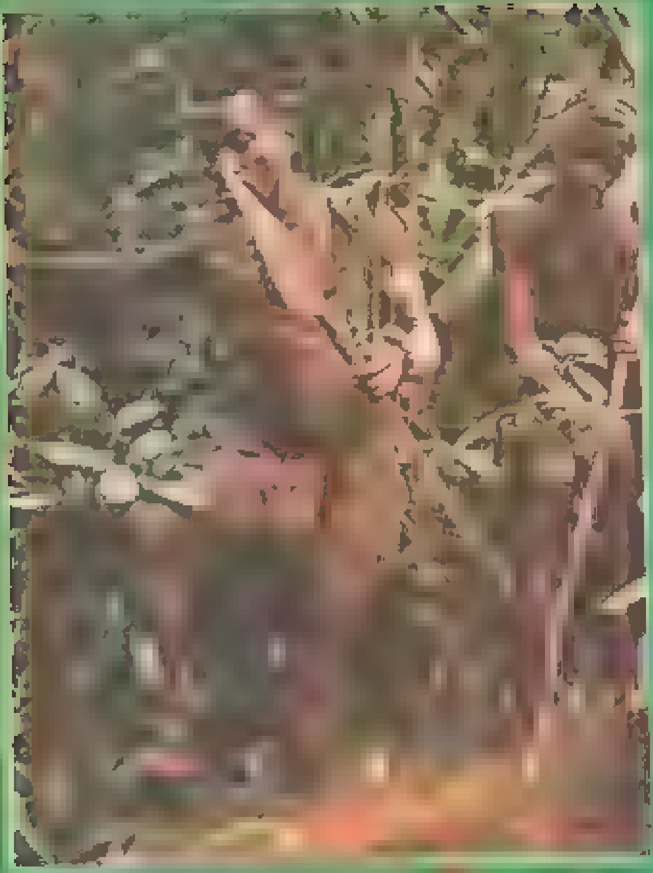
Y en efecto, a los pocos segundos se oía el estampido terrible del impacto del blindado contra los roqueríos, quedando atrapado entre las rocas invisibles, y con la quilla hecha pedazos.

Condell viró en redondo, y remató a su oponente, disparando tres veces sus dos cañones, e intimándole la rendición, a lo que los peruanos respondieron arriando la bandera y pidiendo botes para sus tripul[illegible] El Capitán Orella, segundo [illegible] do en la **Covadonga**, [illegible] al pedido, mientras Condell pon[illegible] al norte para acudir en auxilio de la **Esmeralda**, que ya entonces se encontraba en el fondo del mar.

Eran las 2 de la tarde del glorioso 21 de mayo de 1879.

[illegible] esparció por todo el país y a través de los cinco continentes.

Fueron el heroísmo de Prat y el hábil triunfo de Condell las primeras palancas que decidieron el curso de la guerra, enalteciendo la moral y sirviendo de ejemplo a nuestras tropas, de modo que puede decirse con justicia que en las aguas de Iquique y Punta Gruesa se vislumbró por vez primera el triunfo final.

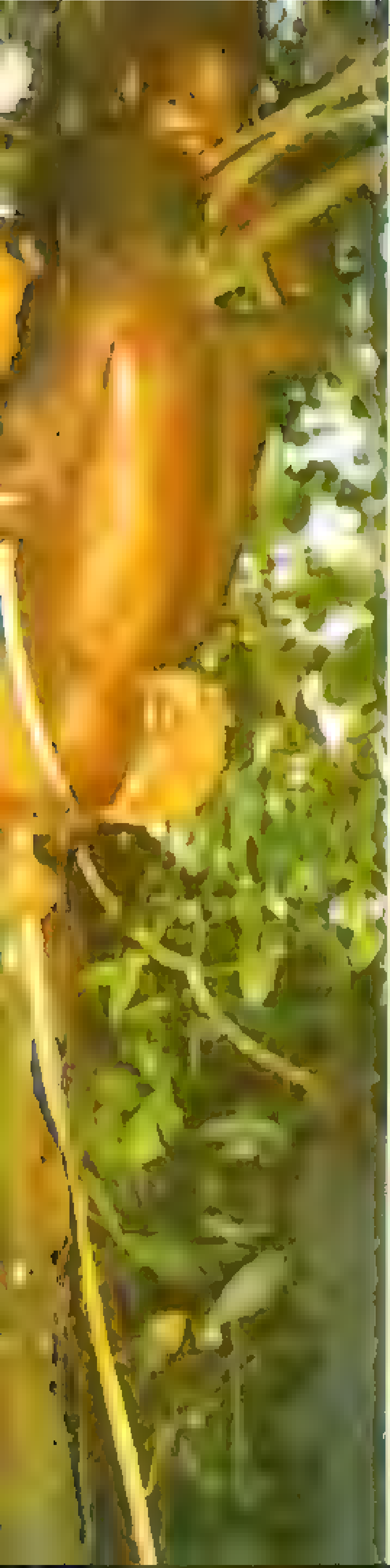


los pigmeos

[illegible]

un nivel paleolítico:

[illegible]



[illegible]

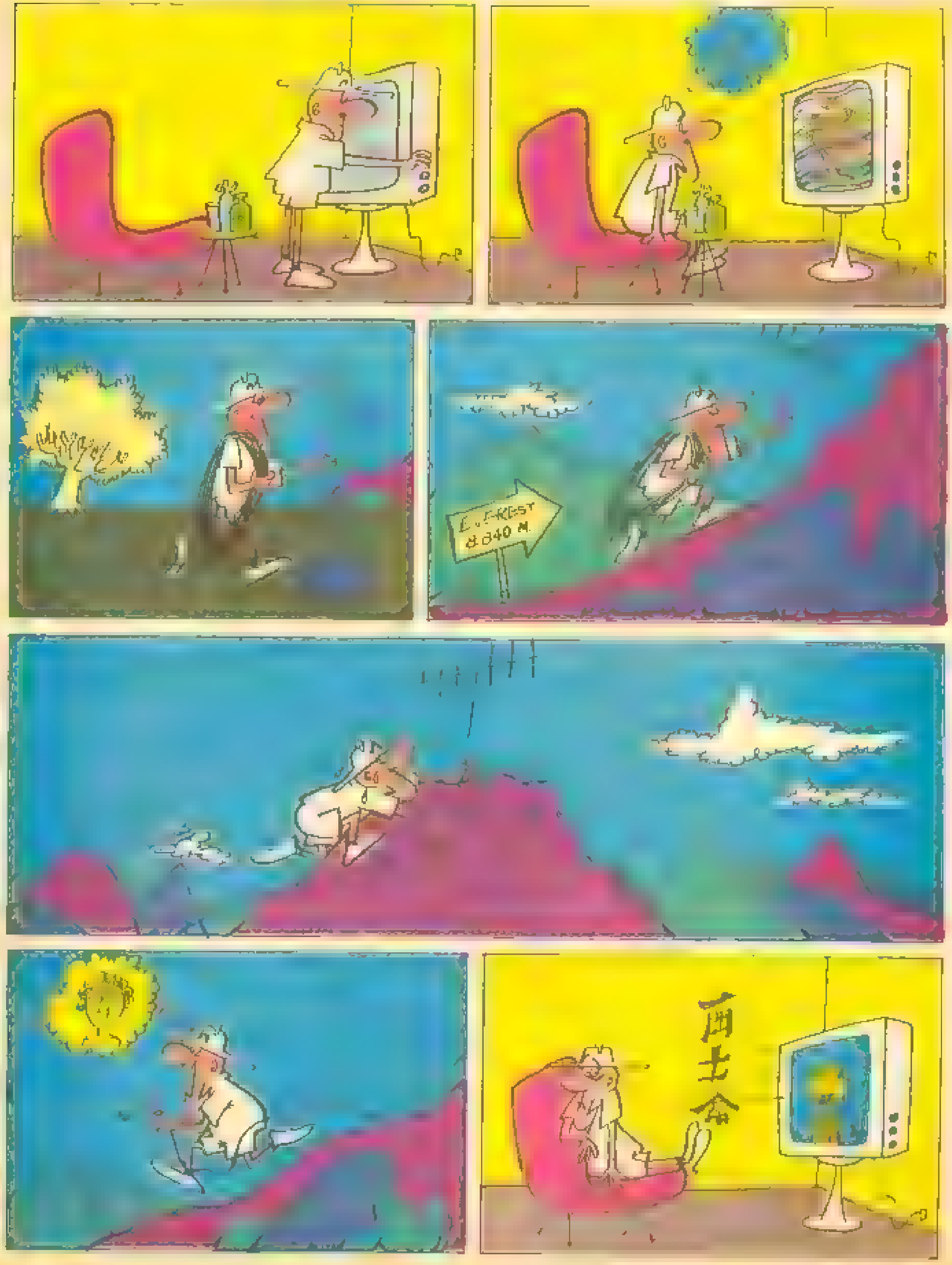
[illegible] dos de arabescos.

[illegible]

[illegible] pero muy cómodo, demostrando que el hombre [illegible] también tienen inteligencia [illegible] los obstáculos de su medio ambiente.

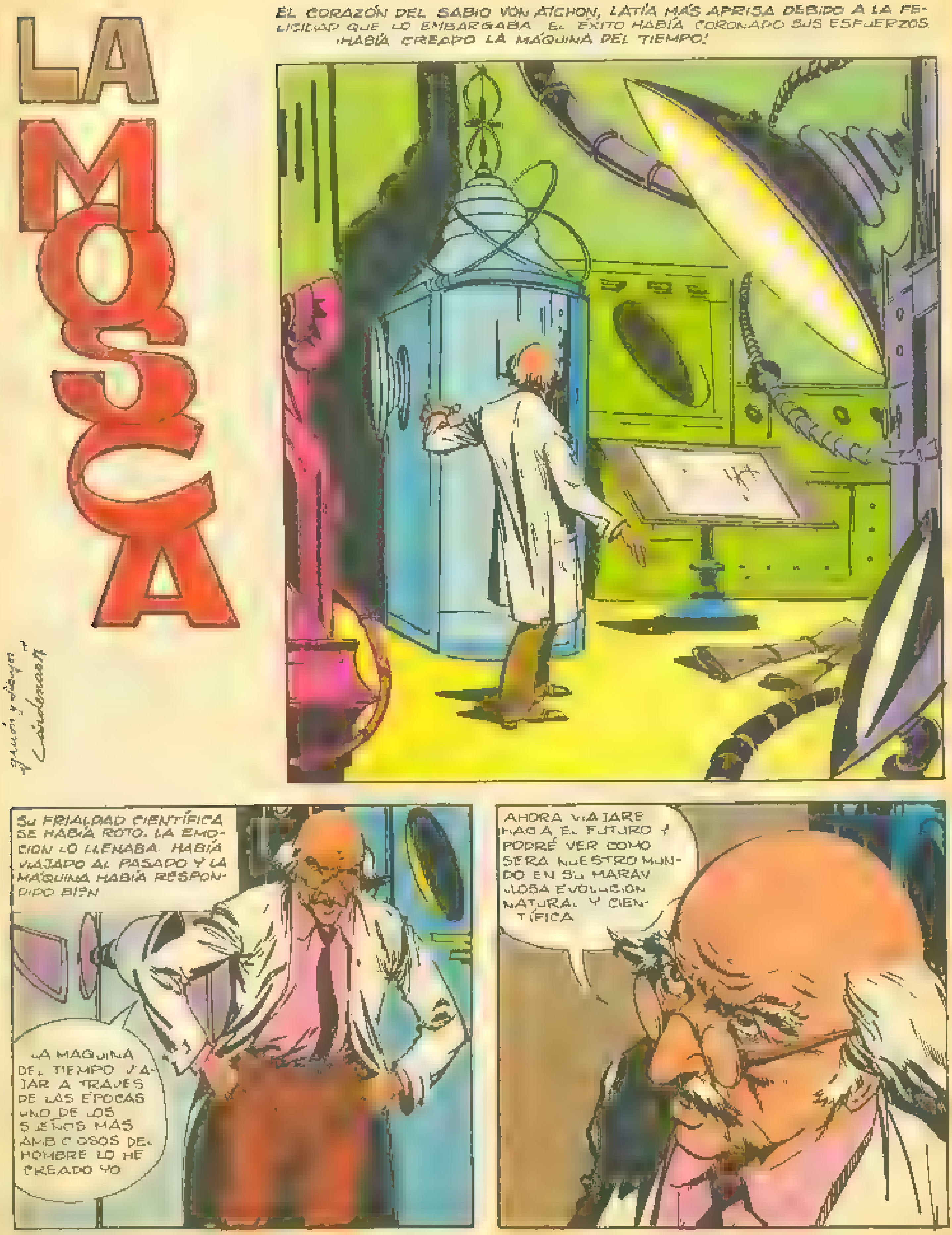
[illegible] la naturaleza.

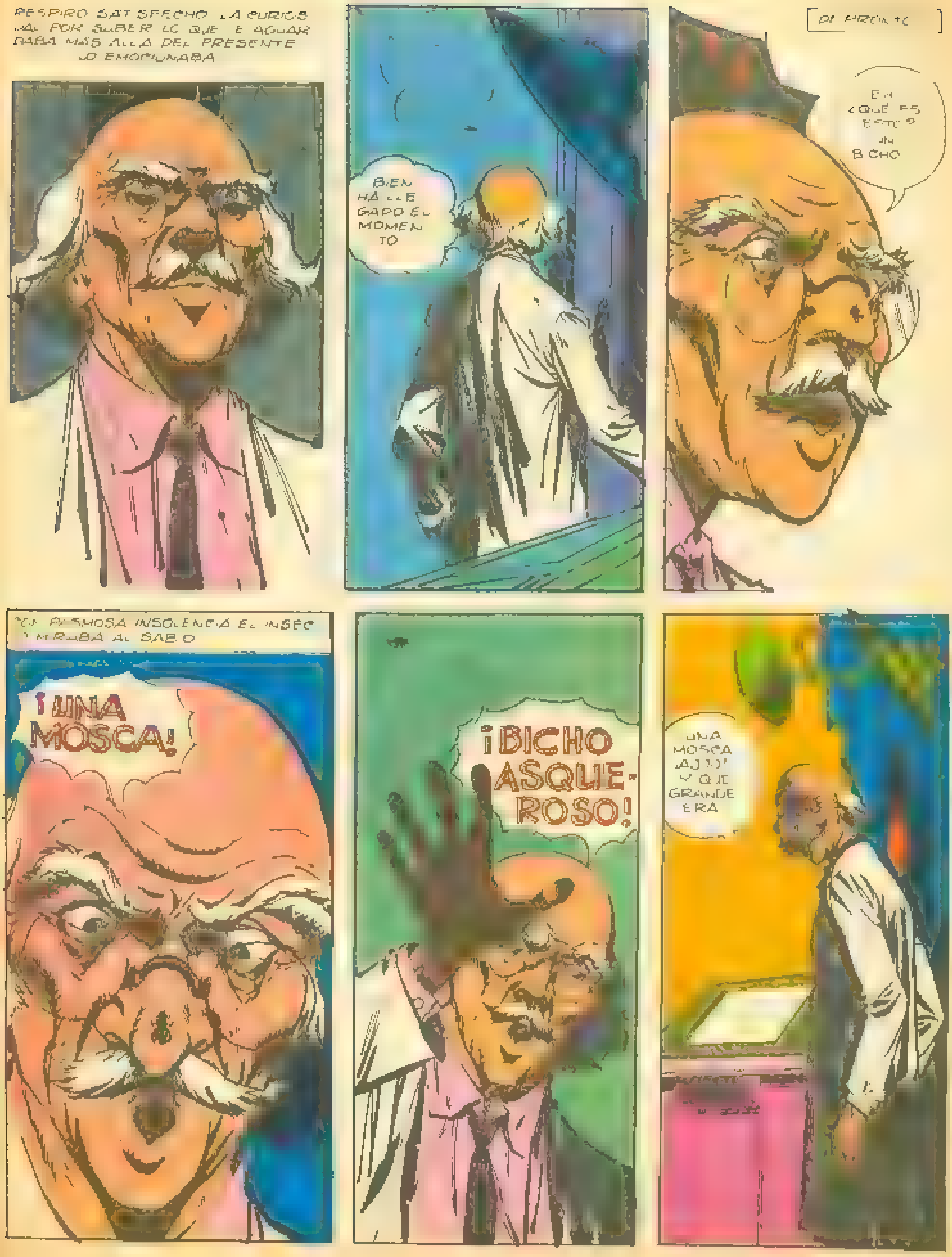
MAX el explorador

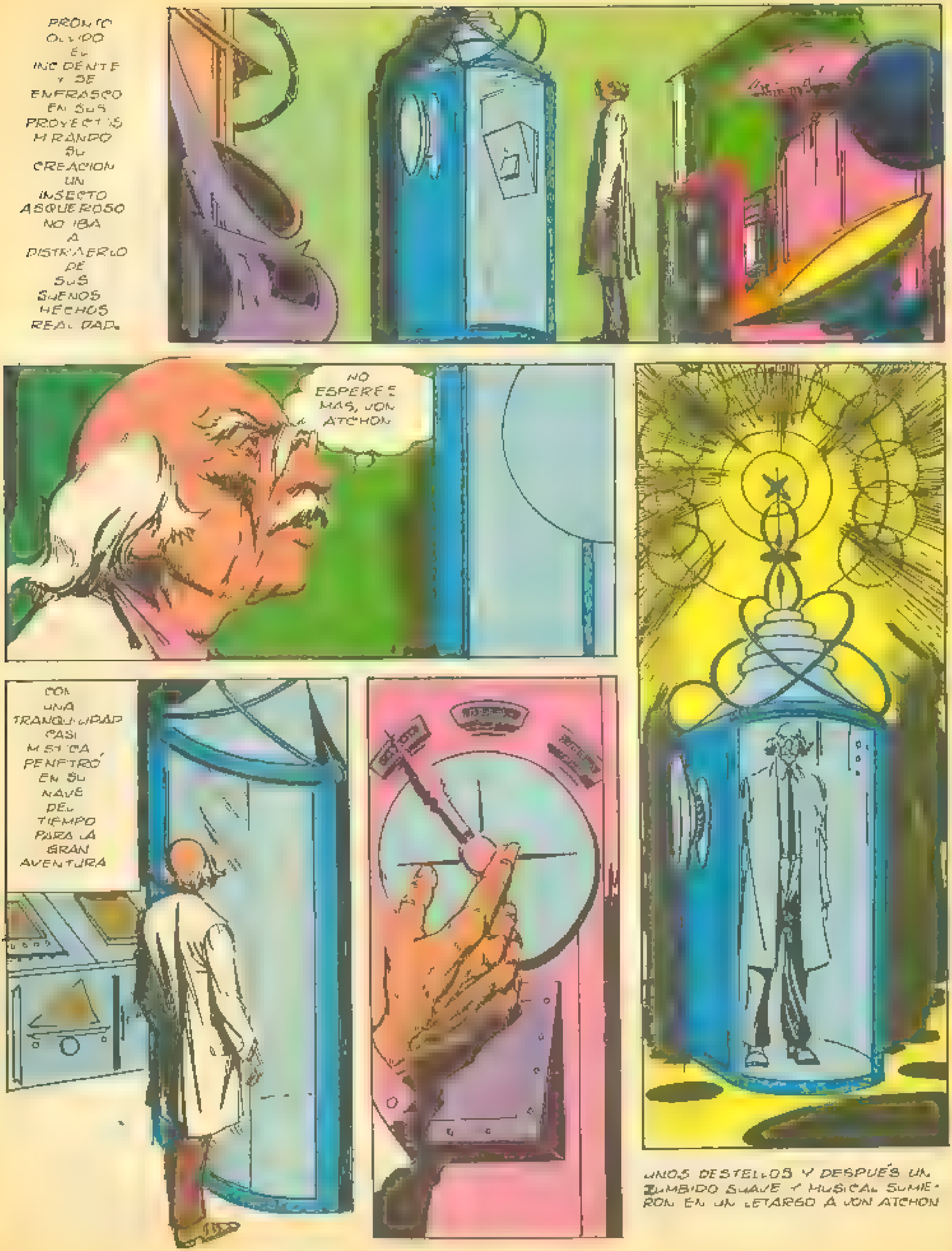

EVEREST
8.840 M.
西士会

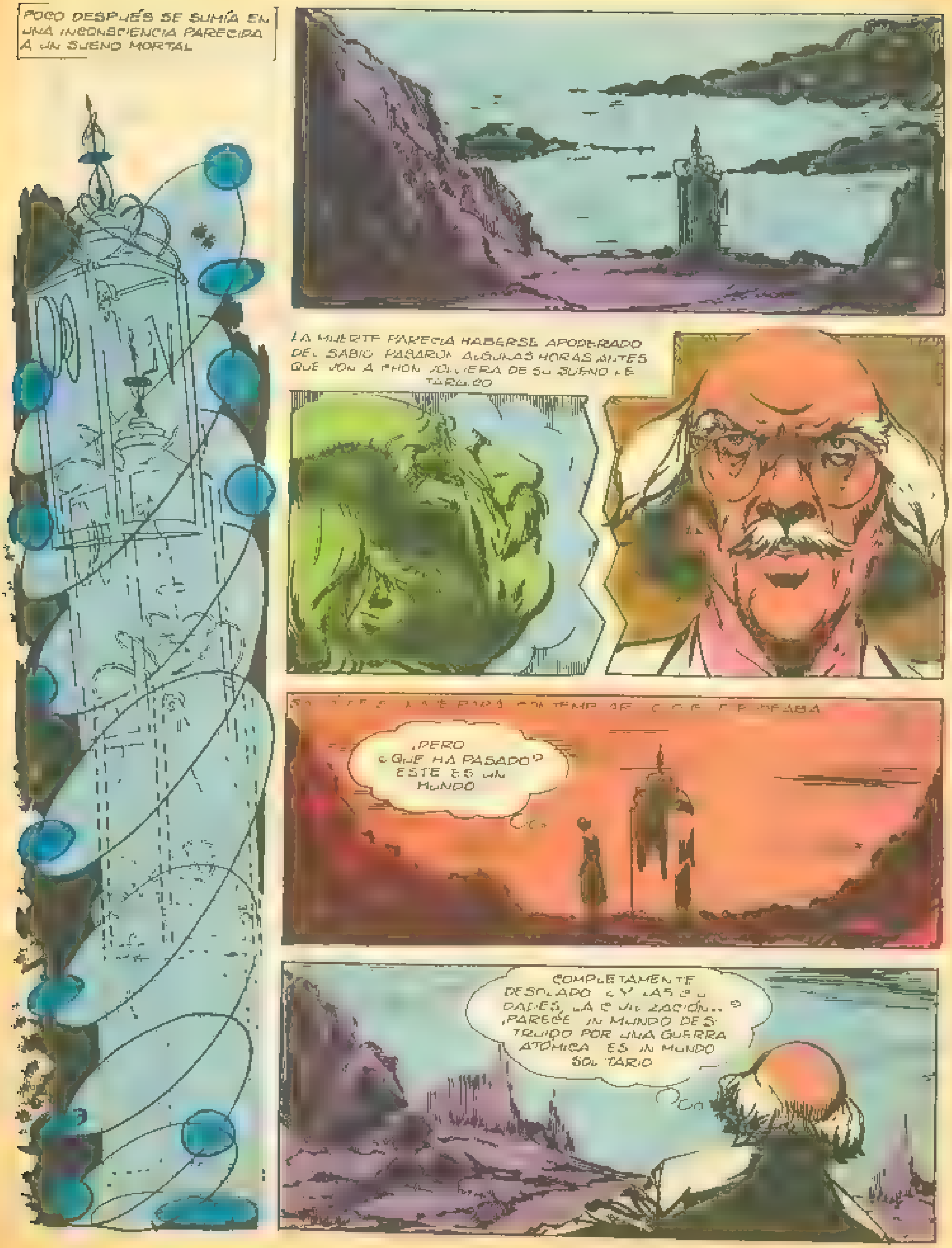
LA MOSCA

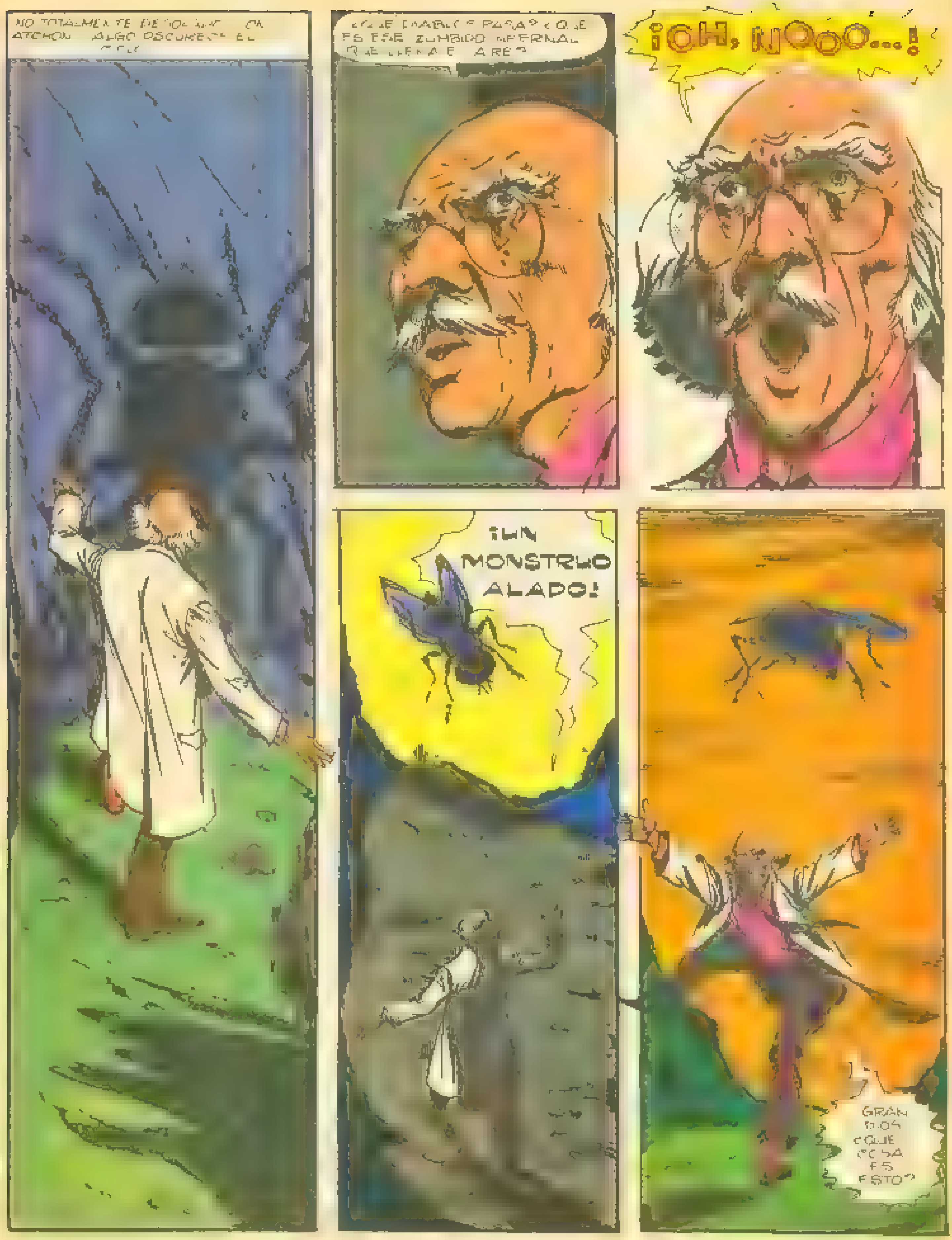
guión y dibujo Cárdenas

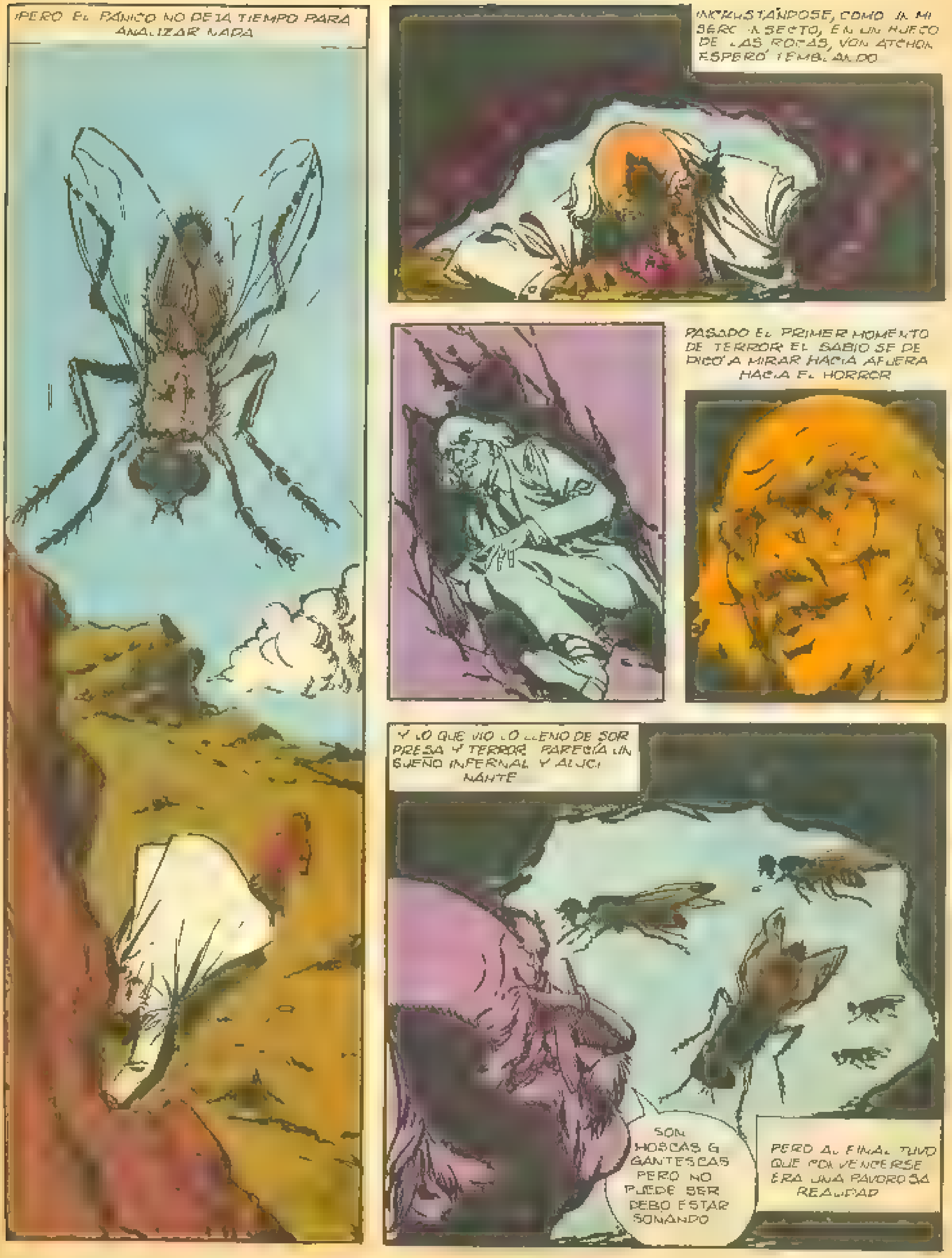

EL CORAZÓN DEL SABIO VON AICHON, LATÍA MÁS APRISA DEBIDO A LA FELICIDAD QUE LO EMBARGABA. EL ÉXITO HABÍA CORONADO SUS ESFUERZOS. ¡HABÍA CREADO LA MÁQUINA DEL TIEMPO!
SU FRIALDAD CIENTÍFICA SE HABÍA ROTO. LA EMOCION LO LLENABA. HABÍA VIAJADO AL PASADO Y LA MÁQUINA HABÍA RESPONDIDO BIEN
LA MAQUINA DEL TIEMPO. VIAJAR A TRAVES DE LAS EPOCAS. UNO DE LOS SUEÑOS MAS AMBICIOSOS DEL HOMBRE. LO HE CREADO YO
AHORA VIAJARE HACIA EL FUTURO Y PODRÉ VER COMO SERA NUESTRO MUNDO EN SU MARAVILLOSA EVOLUCION NATURAL Y CIENTÍFICA

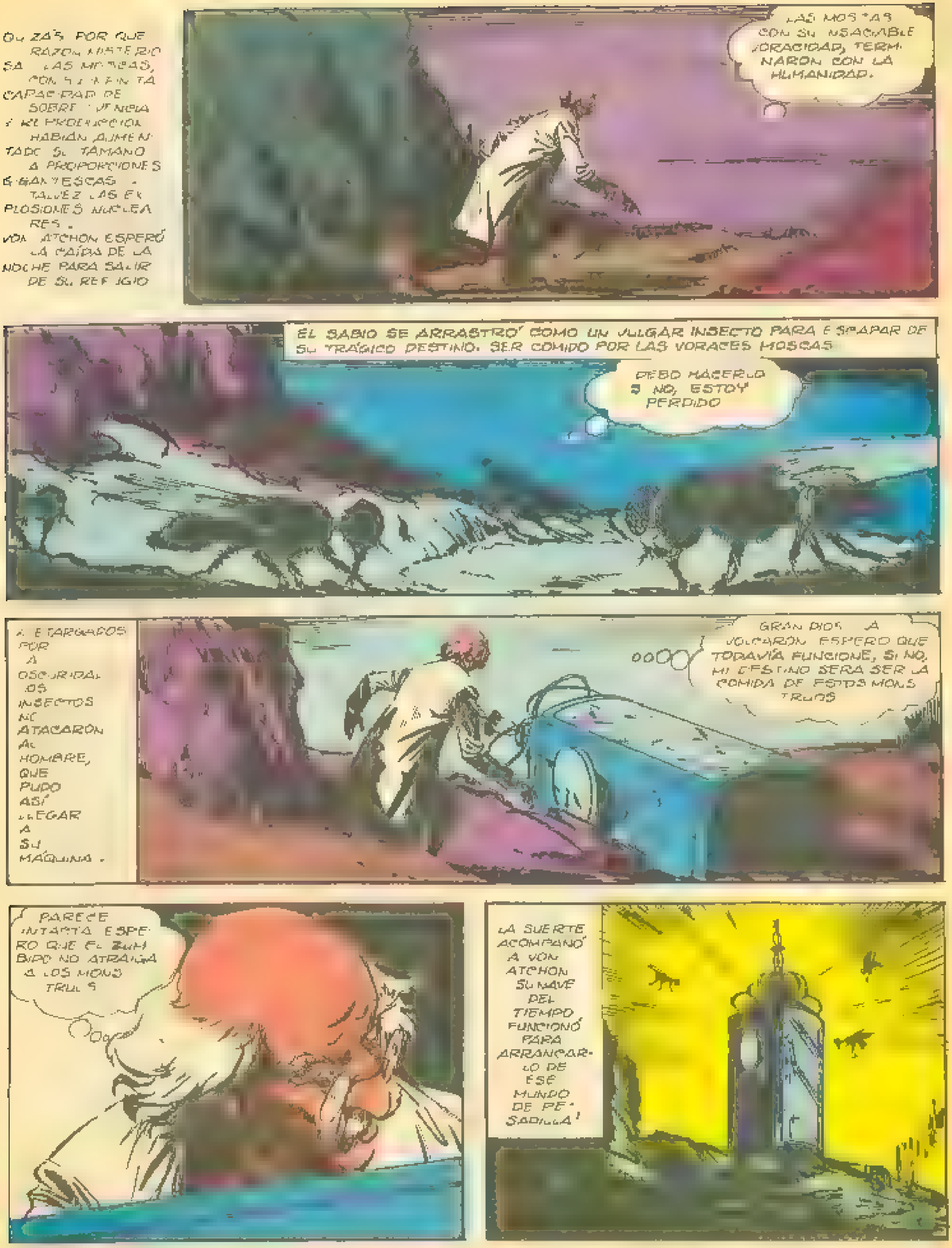

RESPIRÓ SATISFECHO. LA CURIOSIDAD POR SABER LO QUE LE AGUARDABA MÁS ALLA DEL PRESENTE LO EMOCIONABA
BIEN, HA LLEGADO EL MOMENTO
DE PRONTO
EH ¿QUÉ ES ESTO? UN BICHO
CON ASOMBROSA INSOLENCIA EL INSECTO MIRABA AL SABIO
¡UNA MOSCA!
¡BICHO ASQUEROSO!
UNA MOSCA ¡AJJJ! Y QUE GRANDE ERA

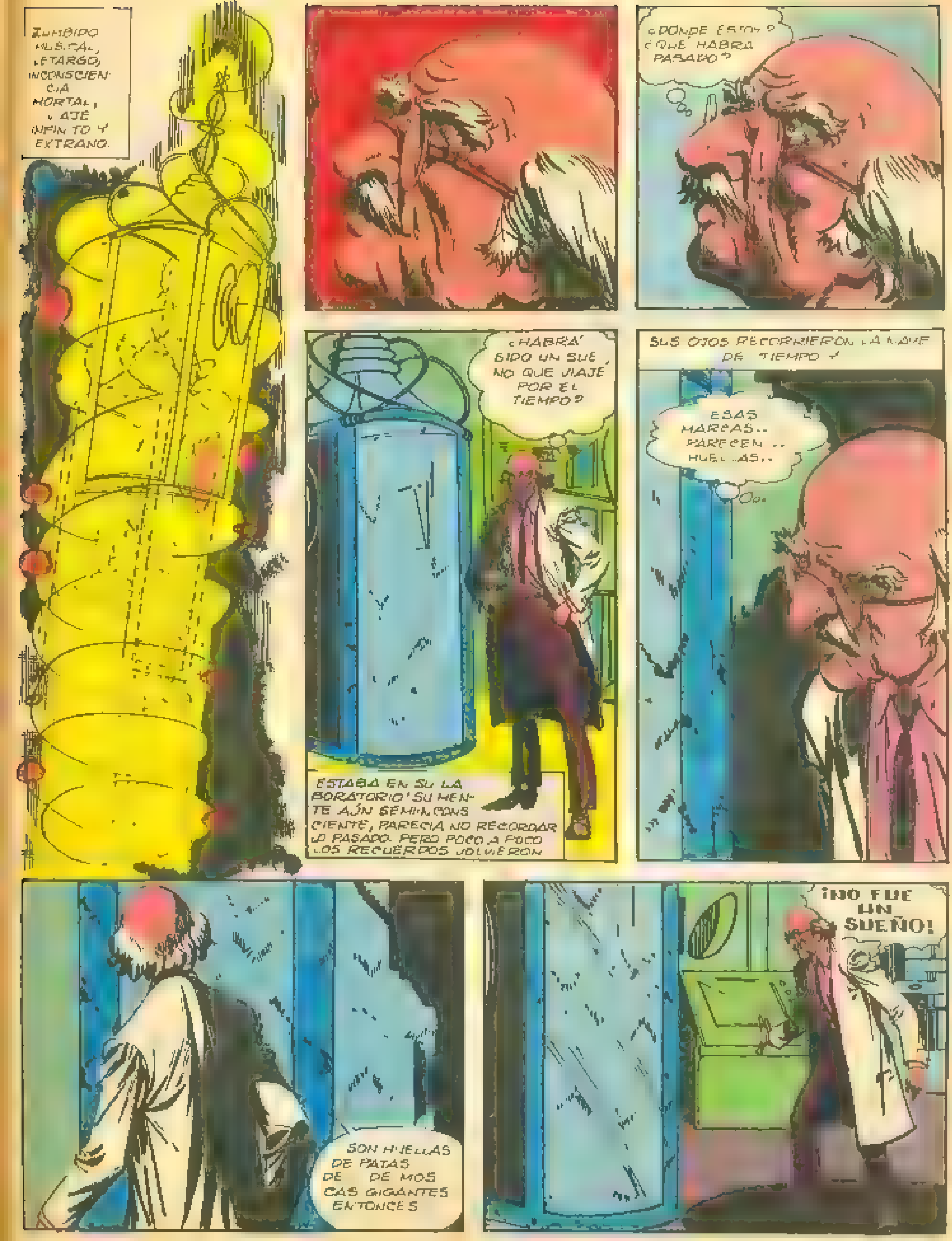

PRONTO OLVIDO EL INCIDENTE Y SE ENFRASCO EN SUS PROYECTOS MIRANDO SU CREACION UN INSECTO ASQUEROSO NO IBA A DISTRAERLO DE SUS SUENOS HECHOS REALIDAD.
NO ESPERES MAS, JON ATCHON
CON UNA TRANQUILIDAD CASI MISTICA, PENETRÓ EN SU NAVE DEL TIEMPO PARA LA GRAN AVENTURA
UNOS DESTELLOS Y DESPUÉS UN ZUMBIDO SUAVE Y MUSICAL SUMIERON EN UN LETARGO A JON ATCHON


POCO DESPUÉS SE SUMÍA EN UNA INCONSCIENCIA PARECIDA A UN SUEÑO MORTAL
LA MUERTE PARECÍA HABERSE APODERADO DEL SABIO. PASARON ALGUNAS HORAS ANTES QUE VON A PHON VOLVIERA DE SU SUEÑO LETARGO
[illegible] CONTEMP [illegible] PERABA
¡PERO ¿QUÉ HA PASADO? ESTE ES UN MUNDO
COMPLETAMENTE DESOLADO ¿Y LAS CIUDADES, LA CIVILIZACIÓN...? ¡PARECE UN MUNDO DESTRUIDO POR UNA GUERRA ATÓMICA ES UN MUNDO SOLITARIO

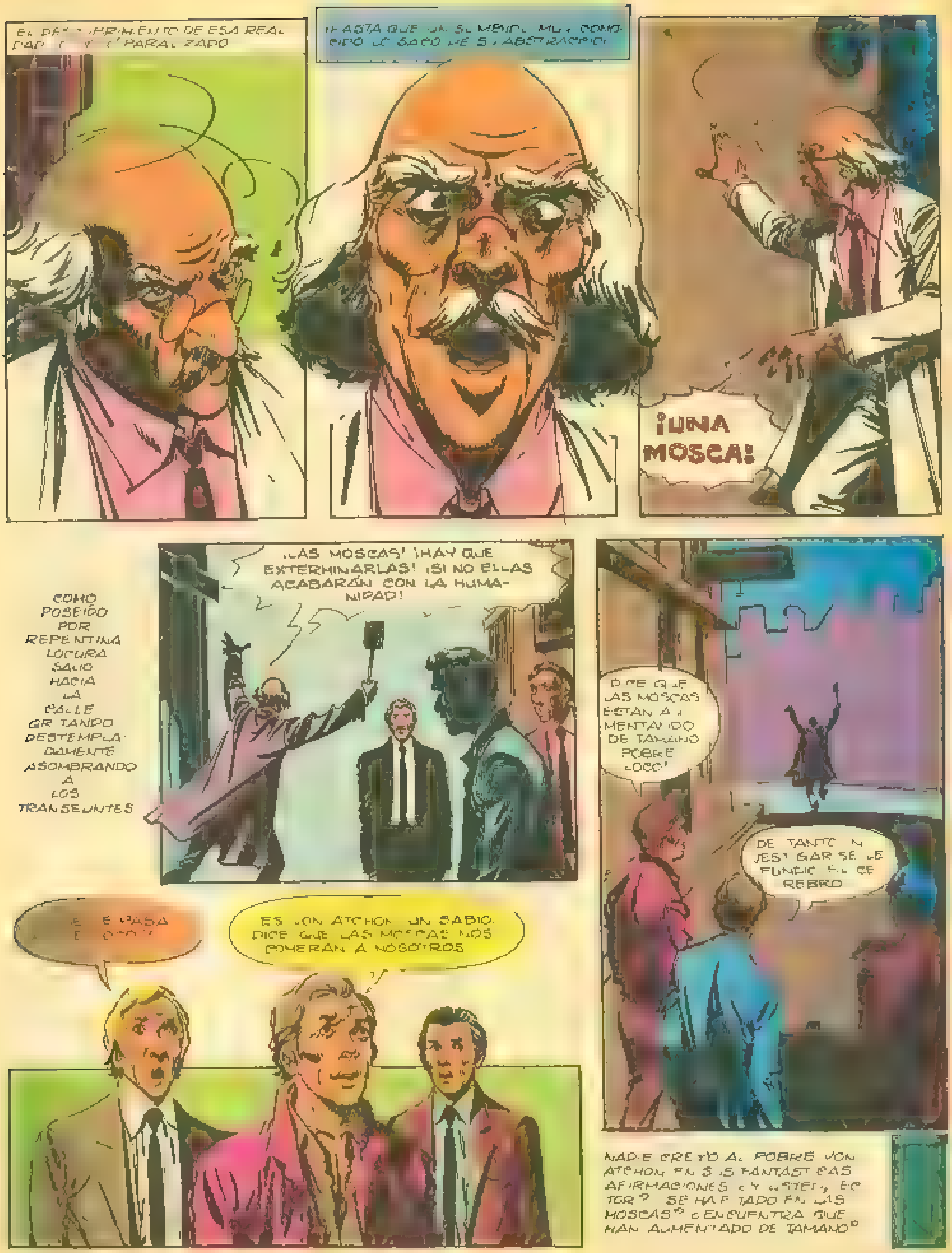

NO TOTALMENTE DE [illegible] ATCHON, ALGO OSCURECE EL CIELO
¿QUÉ DIABLOS PASA? ¿QUÉ ES ESE ZUMBIDO INFERNAL QUE LLENA EL AIRE?
¡OH, NOOO...!
¡UN MONSTRUO ALADO!
GRAN DIOS ¿QUÉ COSA ES ESTO?


¡PERO EL PÁNICO NO DEJA TIEMPO PARA ANALIZAR NADA
INCRUSTÁNDOSE, COMO UN MISERO INSECTO, EN UN HUECO DE LAS ROCAS, VON ATCHOK ESPERÓ TEMBLANDO
PASADO EL PRIMER MOMENTO DE TERROR EL SABIO SE DECIDIÓ A MIRAR HACIA AFUERA HACIA EL HORROR
Y LO QUE VIO LO LLENÓ DE SORPRESA Y TERROR. PARECÍA UN SUEÑO INFERNAL Y ALUCINANTE
SON MOSCAS GIGANTESCAS PERO NO PUEDE SER DEBO ESTAR SOÑANDO
PERO AL FINAL TUVO QUE CONVENCERSE ERA UNA PAVOROSA REALIDAD


QUIZÁS POR QUÉ RAZÓN MISTERIOSA LAS MOSCAS, CON SU INFINITA CAPACIDAD DE SOBREVIVENCIA Y REPRODUCCIÓN HABÍAN AUMENTADO SU TAMAÑO A PROPORCIONES GIGANTESCAS . TALVEZ LAS EXPLOSIONES NUCLEARES . VON ATCHON ESPERÓ LA CAÍDA DE LA NOCHE PARA SALIR DE SU REFUGIO
LAS MOSCAS CON SU INSACIABLE VORACIDAD, TERMINARON CON LA HUMANIDAD.
EL SABIO SE ARRASTRÓ COMO UN VULGAR INSECTO PARA ESCAPAR DE SU TRÁGICO DESTINO. SER COMIDO POR LAS VORACES MOSCAS
DEBO HACERLO SI NO, ESTOY PERDIDO
ALETARGADOS POR LA OSCURIDAD LOS INSECTOS NO ATACARON AL HOMBRE, QUE PUDO ASÍ LLEGAR A SU MÁQUINA .
GRAN DIOS LA VOLCARON ESPERO QUE TODAVÍA FUNCIONE, SI NO, MI DESTINO SERÁ SER LA COMIDA DE ESTOS MONSTRUOS
PARECE INTACTA ESPERO QUE EL ZUMBIDO NO ATRAIGA A LOS MONSTRUOS
LA SUERTE ACOMPAÑÓ A VON ATCHON SU NAVE DEL TIEMPO FUNCIONÓ PARA ARRANCARLO DE ESE MUNDO DE PESADILLA!



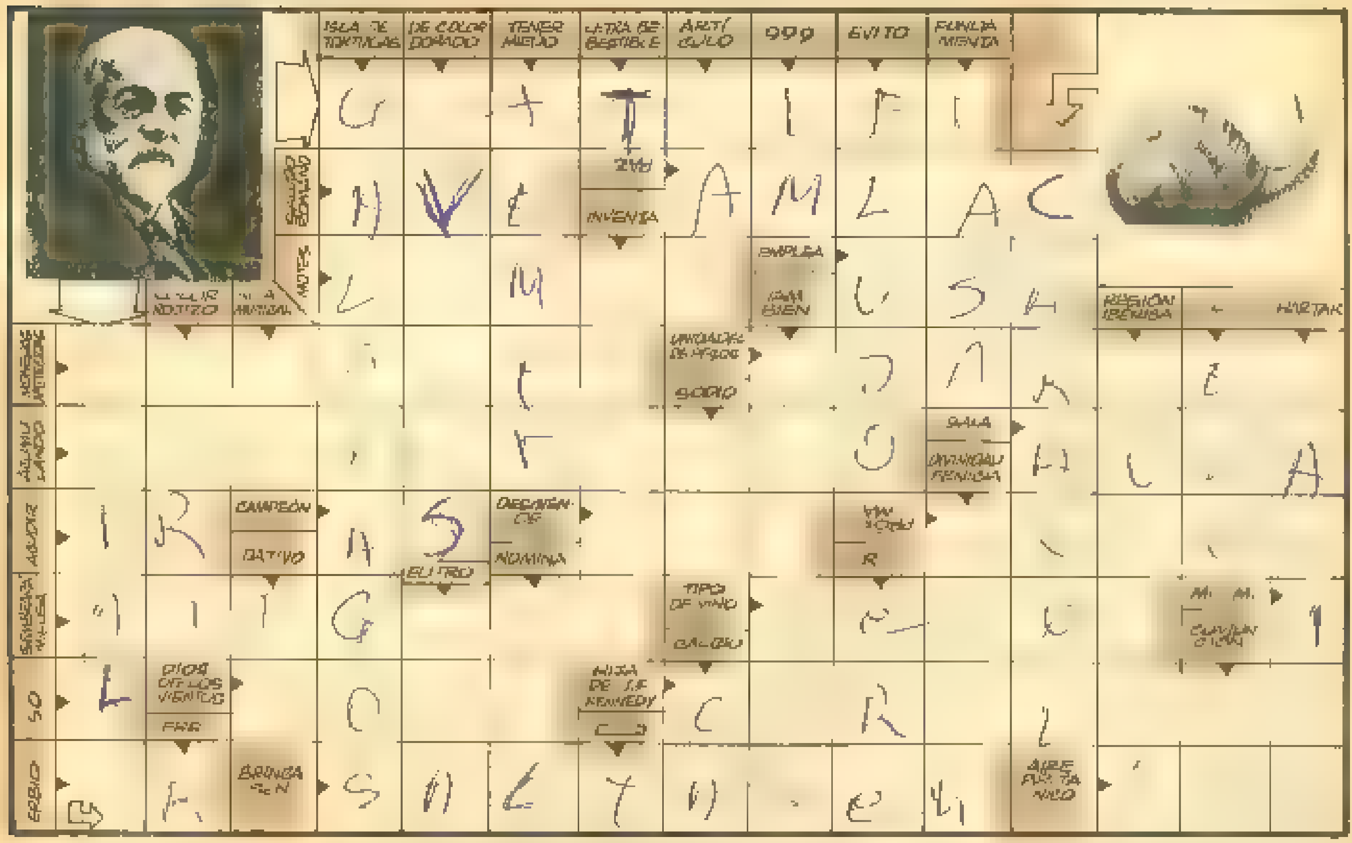
ZUMBIDO MUSICAL, LETARGO, INCONSCIENCIA MORTAL, VIAJE INFINITO Y EXTRAÑO.
¿DONDE ESTOY? ¿QUE HABRA PASADO?
¿HABRÁ SIDO UN SUEÑO, NO QUE VIAJÉ POR EL TIEMPO?
ESTABA EN SU LABORATORIO; SU MENTE AÚN SEMIINCONSCIENTE, PARECIA NO RECORDAR LO PASADO. PERO POCO A POCO LOS RECUERDOS VOLVIERON
SUS OJOS RECORRIERON LA NAVE DE TIEMPO Y
ESAS MARCAS.. PARECEN .. HUELLAS..
SON HUELLAS DE PATAS DE DE MOSCAS GIGANTES ENTONCES
¡NO FUE UN SUEÑO!

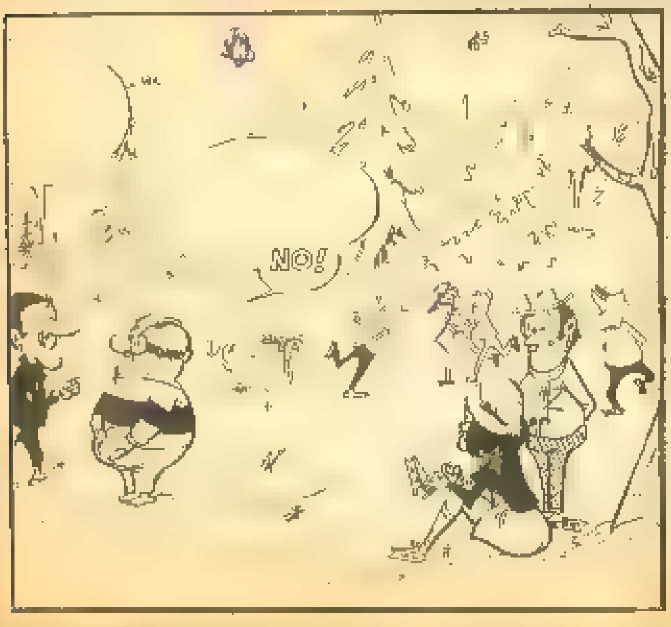

EL DESCUBRIMIENTO DE ESA REALIDAD LO TUVO PARALIZADO
...HASTA QUE UN ZUMBIDO MUY CONOCIDO LO SACO DE SU ABSTRACCION
¡UNA MOSCA!
¡LAS MOSCAS! ¡HAY QUE EXTERMINARLAS! ¡SI NO ELLAS ACABARÁN CON LA HUMANIDAD!
DICE QUE LAS MOSCAS ESTAN AUMENTANDO DE TAMAÑO POBRE LOCO!
DE TANTO INVESTIGAR SE LE FUNDIO EL CEREBRO
[illegible] E PASA [illegible]
ES JON ATCHON, UN SABIO. DICE QUE LAS MOSCAS NOS COMERAN A NOSOTROS

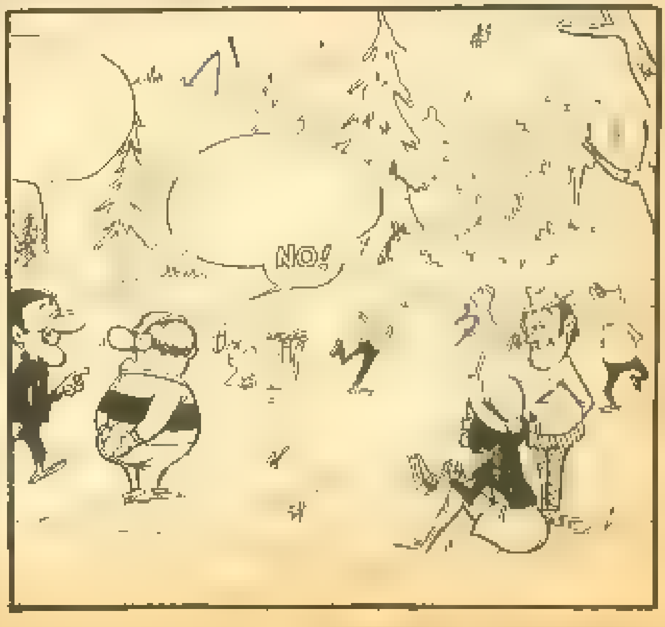
COMO POSEIDO POR REPENTINA LOCURA SALIO HACIA LA CALLE GRITANDO DESTEMPLADAMENTE ASOMBRANDO A LOS TRANSEUNTES

NADIE CREYO AL POBRE JON ATCHON EN SUS FANTASTICAS AFIRMACIONES ¿Y USTED, LECTOR? ¿SE HA FIJADO EN LAS MOSCAS? ¿ENCUENTRA QUE HAN AUMENTADO DE TAMAÑO?

mampato GRAMA


ISLA DE TORTUGAS
DE COLOR DORADO
TENER MIEDO
LETRA BE-BESTIBLE
ARTÍCULO
999
EVITO
FUNDAMENTA
SALUDO ROMANO
ZAR
INVENTA
NOTEN
EMPLEA
IRÁN BIEN
COLOR ROJIZO
NOTA MUSICAL
REGIÓN IBÉRICA
HARTAR
NOMBRE ARTÍSTICO
UNIDADES DE PESOS
SOCIO
ÁLUMNO LANDO
SALA
UNIDAD FENICIA
AJUSTAR
CAMPEÓN
DATIVO
DESIGNACIÓN DE
NOMINA
VW SODU
R
BUITRO
SANDRA MILLER
TIPO DE VINO
CALCIO
M. M.
CLAVIJON
SO
DIOS DE LOS VIENTOS
FRE
HIJA DE J.F. KENNEDY
ERBIO
BRINGA SON
AIRE FLAUTA NICO
G
H V E
L M
I R A S
L

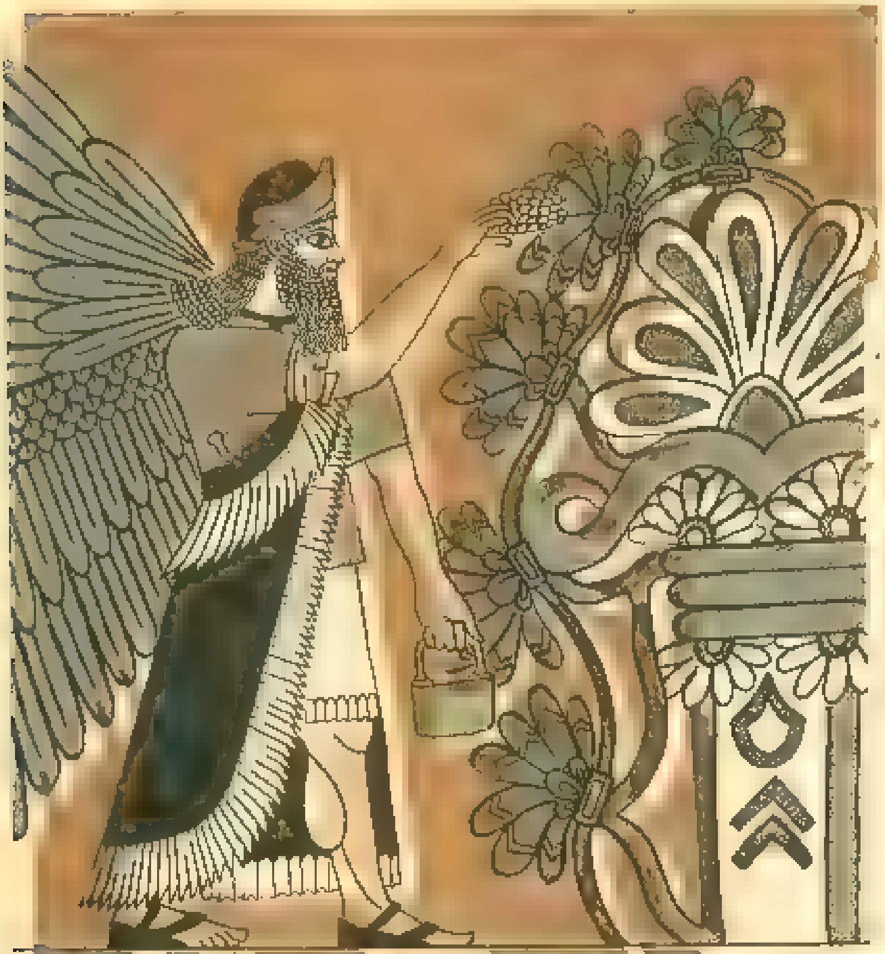




[illegible] DIFERENCIAS

SOLUCIÓN [illegible]

ASIRO - BABILO



Contrariamente a lo que su nombre pueda dar a entender, la mitología asirobabilónica se remonta, en sus orígenes, a una época muy anterior al florecimiento de las ciudades de Babilonia y Asur

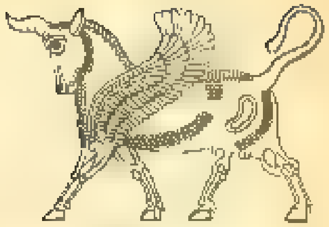
Tres mil años antes de Cristo existían en las cuencas de los ríos Tigris y Eufrates dos civilizaciones florecientes vecinas y, a la vez, rivales, los acadios y los sumerios. Los sumerios provenían de Asia central y los acadios eran semitas

La religión que profesaban era semítica, pero los sumerios aportaban a ella creencias basadas en la mitología. El mito de la creación de estos pueblos fue encontrada en siete tablillas escritas siete siglos a. C.

En el "Poema de la Creación", libro antiquísimo que relata su origen e historia, el papel principal corresponde a Marduk, que vence a Tiamat, a la diosa del mar, y organiza el Universo. Esto se explica por ser el poema de origen babilónico. Marduk era el gran dios de Babilonia. Marduk emplea un singular proceso para formar la Tierra: mezcla barro y cañas. Hay que recordar que el territorio de los sumerios estaba constituido en tiempos remotos por islotes que emergían de pantanos cubiertos de cañaverales. Cuando en lo alto el cielo no tenía aún nombre, y abajo la Tierra también carecía de él, existían sólo Apsu, el Océano primordial, y Tiamat, el Mar tumultuoso. De la confusión de sus aguas salió primero Mumú (el dios del oleaje) y después una pareja de monstruosas serpientes, Lahmu y Lahamu, quienes, a su vez, originaron a Ansar (el mundo celestial) y Kisar (el mundo terrestre). De Ansar y Kisar nacieron los grandes dioses y las demás divinidades, los Igigi, que habitan el cielo, y los Anunnaki, que se esparcen por la tierra y los infiernos.

LOS GRANDES DIOSES

Una vez que la victoria de Marduk sobre Tiamat quedó establecida, las divinidades recibieron los atributos que les eran propios. El universo fue dividido en tres



NICA

demarcaciones, cada una de las cuales pasó a ser patrimonio de un dios.

ANU recibió EL CIELO,
a BEL se le asignó LA TIERRA y
EA se convirtió en señor del elemento líquido.

ANU: Él es hijo de Ansar y Kisar. Su nombre significa "Cielo". Habita en la región celestial más alta. Los demás lo honran como padre y jefe supremo.

Cuando un peligro los amenaza, acuden a él por protección —así ocurrió cuando acaeció el diluvio—. Anu no abandona jamás la región celeste, nunca desciende a la Tierra.

A pesar de su indiscutible soberanía, Anu no carece de puntos débiles. En la lucha contra Tiamat, Anu no ha podido resistir el empuje del monstruo y ha cedido a Marduk la gloria del triunfo. Anu, en compañía de la diosa Antu, tiene encomendado el destino del Universo, sin preocuparse apenas de los asuntos de los humanos.

BEL: Bel está mucho más mezclado con los sucesos terrestres. Era el dios del huracán, y tenía como arma el "amaru", el diluvio. Como el dios Zeus de los griegos, simbolizaba las fuerzas de la naturaleza. También fue considerado dueño y señor (Bel significa "señor") de los destinos humanos. Se lo llama "El Rey de los Territorios", y también "El Señor de las Regiones".

EA: Su nombre significa "Casa del Agua". Dios de las aguas dulces que rodean la Tierra, era también dueño de la sabiduría suprema. Practica la magia y emite oráculos. Los carpinteros, los que tallan la piedra y los orfebres lo veneraban como su patrono. También era llamado "el dios alfarero". EA se representaba con cola de pez, pero también aparecía en forma humana, con un vaso en la mano, o brotándole agua de los hombros.

LAS DIVINIDADES SIDERALES

Los hijos de Sin, el dios Luna, eran
SHAMASH, el Sol
ISTAR, el planeta Venus.

Shamash: Cada mañana se abre un flanco de la Montaña de Levante y se asoma el dios-Sol. Sus hombros despiden rayos luminosos, tiene en sus manos un objeto similar a una sierra. ¿es un arma o tal vez la llave de la Puerta de Oriente?

Istar: Sus funciones varían: es la diosa de la guerra y también la veneran como la del amor.

ORIGENES DE LA HUMANIDAD

El Diluvio: Los grandes dioses Anu y Bel, por razones desconocidas, un día tomaron la decisión de aniquilar la raza humana y resolvieron inundar las tierras con las aguas de un diluvio. Pero EA se apiadó de la Humanidad. Construyendo una enorme nave, la cargó con cuanto poseía de oro y plata e introdujo en ella a su familia, su ganado y las aves. El miedo se expande por el Universo y sobrecoge a los propios dioses que, aterrados, buscan refugio en el cielo de Anu. La consecuencia fue un hambre terrible. La gente comenzó a devorarse entre sí y la Tierra se despoblaba. La diosa **MAMI** se apiadó de la Tierra, y de trozos de barro creó a su imagen y semejanza una nueva raza de terrestres, y desde aquel instante la paz reinó entre hombres y dioses.

LOS GENIOS

Ellos están por debajo de los dioses, sin embargo, participan en algunas de sus prerrogativas. Hay genios buenos y malos y se mezclan en los asuntos humanos en mayor medida que los dioses.

Los genios buenos son los protectores del hombre contra el poder del mal. Aparecen en las puertas de los templos en forma de toros alados, con rostros humanos.

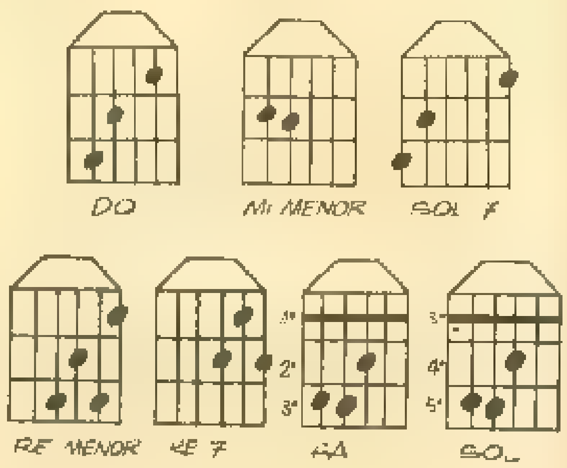
Los genios del mal acechan al hombre. Las almas de los muertos que no han recibido sepultura persiguen a los sobrevivientes. Pero hay más temibles aún: los espíritus de "La Bilis de Ea", que aquejan a los hombres con enfermedades, les inspiran actos criminales y diezman los rebaños. Nada puede hacerse para apaciguarlos porque no respetan ni a los dioses. ¿Qué son estos espíritus maléficos? No se sabe.

Siete son los más peligrosos. Para ahuyentarlos sólo cabe recurrir al hechicero, quien, en nombre de Ea, pronuncia palabras mágicas para expulsarlos.

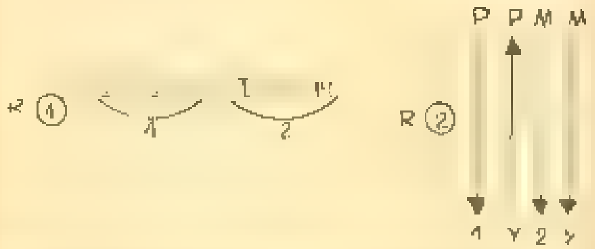
"Genio maligno, vete y márchate!
Habitante de ruinas, vete a las ruinas.
Pues el gran señor Ea me ha enviado:
Por mi boca suena su fórmula liberadora.
Ha confiado a mi mano el expulsar
a los Siete."

aquí cantamos todos

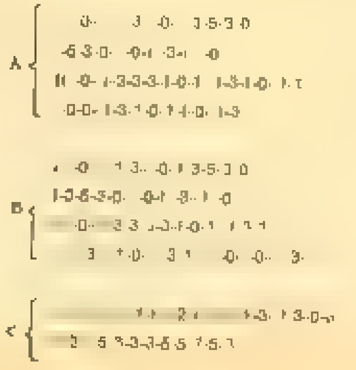
ACORDES



RITMOS



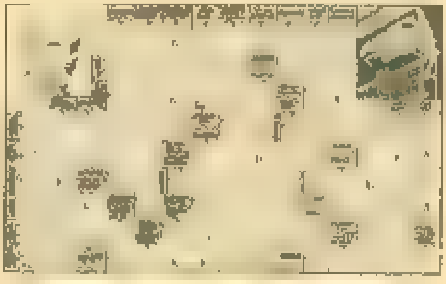
MELODIA



PEQUEÑO GORRION
Marcelo

```
A
R①
   DO                            Mi m
A ti que buscas en el suelo
   DO                    SOL 7
la [illegible] de los grillos
    REM                          DO
A ti que el mar se le hizo eterno
       RE 7                 SOL 7
al hallarlo en tu camino
B
R①
  DO                      Mi m
A ti que tienes un poeta
    DO                    SOL 7
olvidado en el bolsillo
  REm                         DO
a ti este canto es para ti
                        SOL 7     DO
mi pequeño gorrión sin nido
B
    DO                              Mi m
Volando el tiempo se adelanta
      DO                                SOL 7
y tu tiempo ha llegado junto al nido
  REm                        DO
a ti este canto es para ti
                        SOL 7    DO
mi pequeño gorrión sin nido
C
        FA                  SOL
Dormido vuela soñando un nido
    DO            RE 7         SOL 7
y calor mi pequeño gorrión
A
R①
    DO                          Mi m
Sal de un día de tu nido
       DO          SOL 7
buscando cariño
  REm                     DO
el sol y el día te enfriaban
    RE 7                  SOL 7
la noche trajo el frío
B
R①
  DO                      Mim
A ti que tienes un poeta
     DO                  SOL 7
olvidado en el bolsillo
 REm                          DO
a ti este canto es para ti
                      SOL 7    DO
mi pequeño gorrión sin nido
C
         FA                  SOL
/:Dormido vuela soñando un nido        etc:/
 DO                                Mi m
A ti que hoy duermes en los brazos
       DO                     SOL 7
de un amor que no es el mío
B
 REm                            DO
A ti este canto es para ti
                     SOL 7          DO
mi pequeño gorrión       con nido
```

SOLUCION DEL MAMPATOGRAMA Nº 224

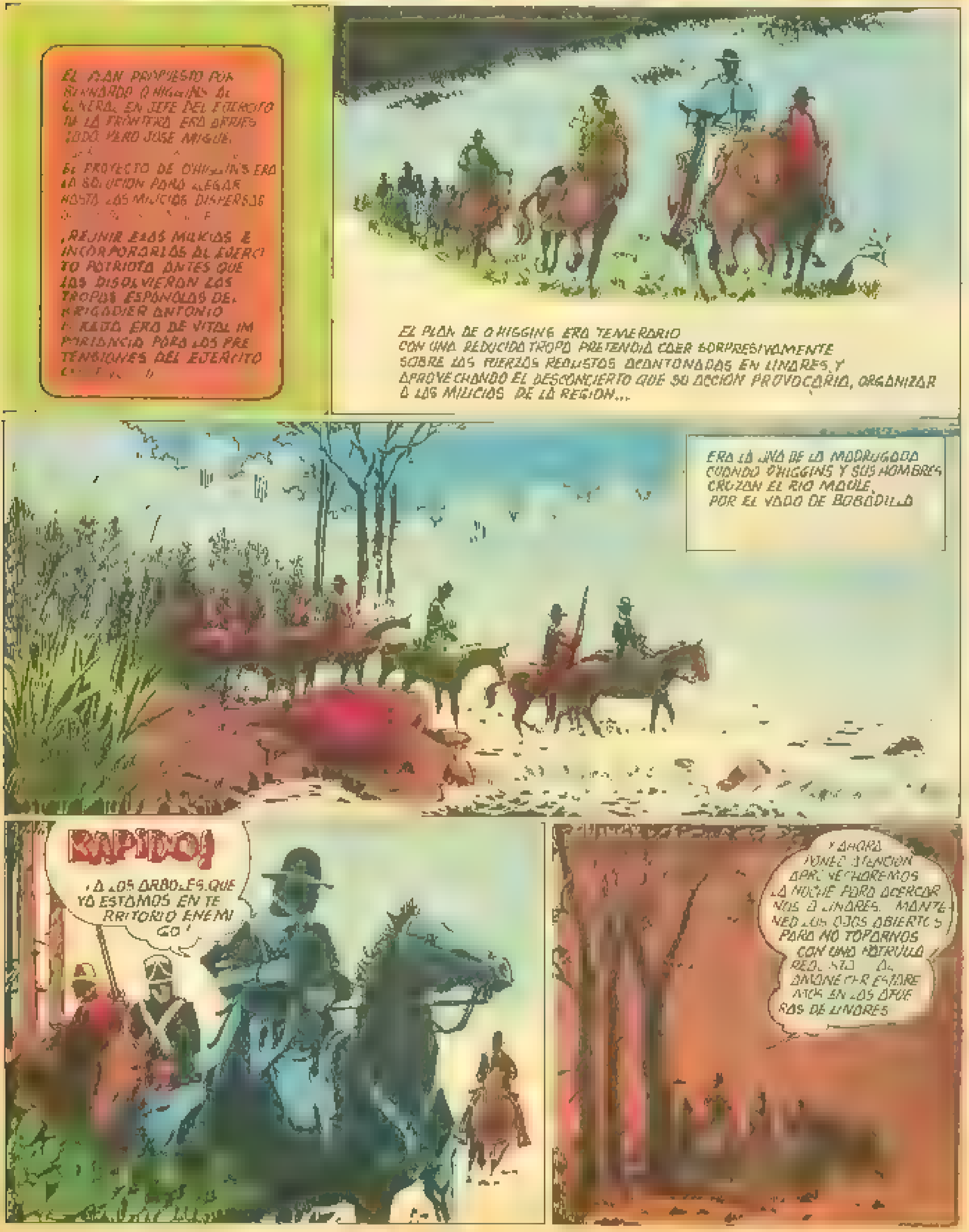


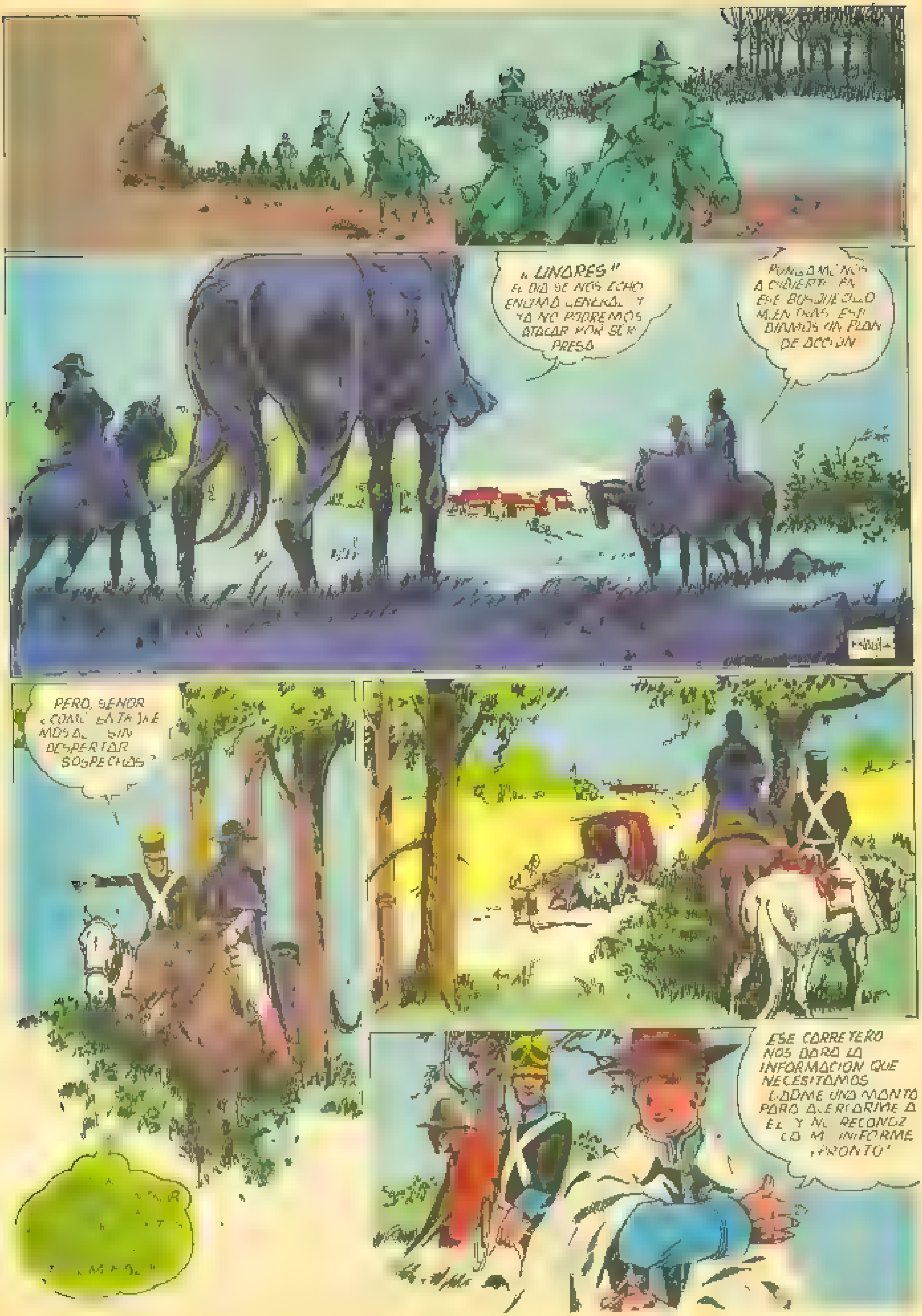
SOLUCION DE LAS SIETE DIFERENCIAS

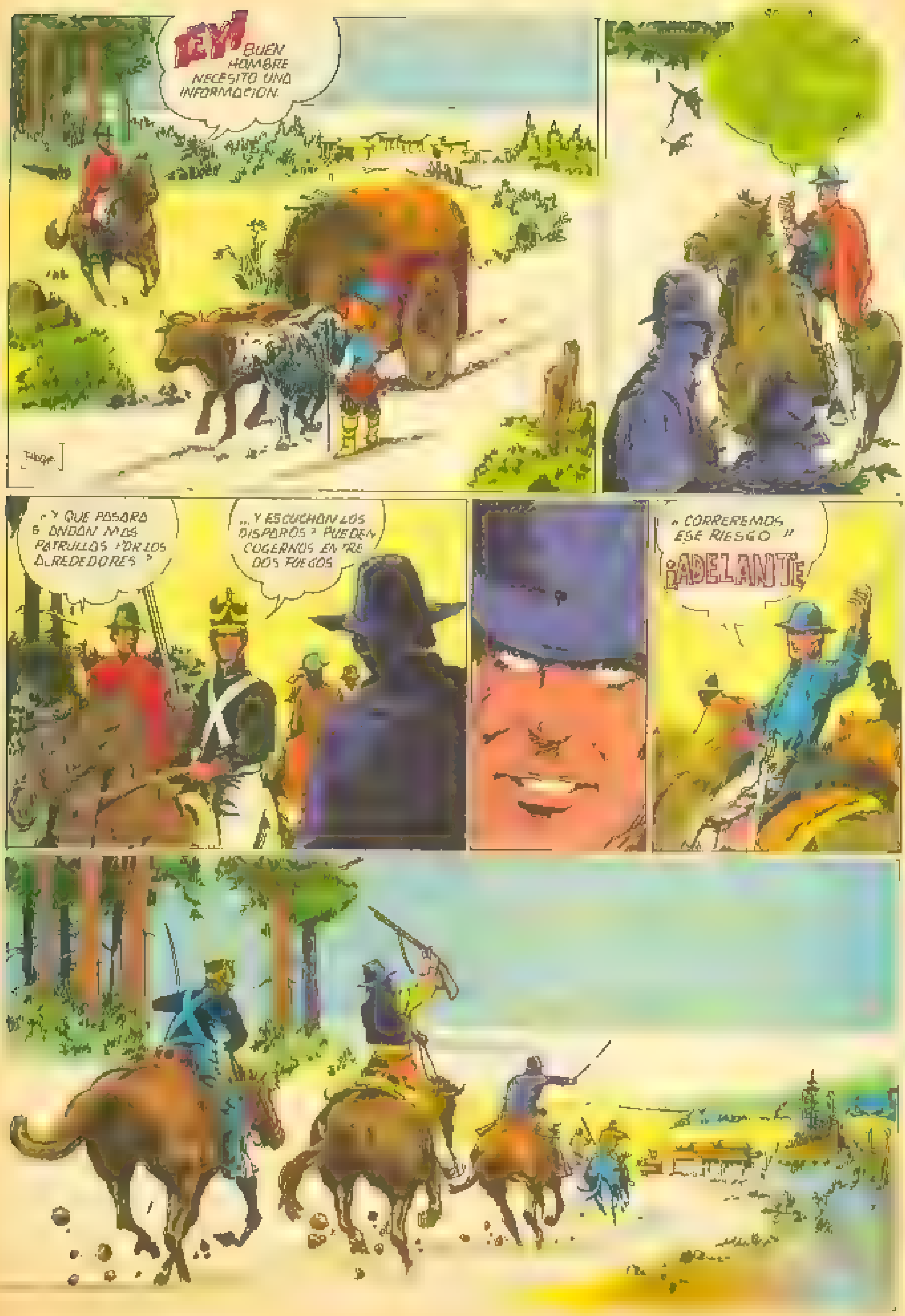
1 Falta una bufanda 2 Falta un pino 3 E[illegible] 4 Falta una niña 5 [illegible] del alcalde 6 El tronco del árbol 7 La franja negra de la chomba del alcalde

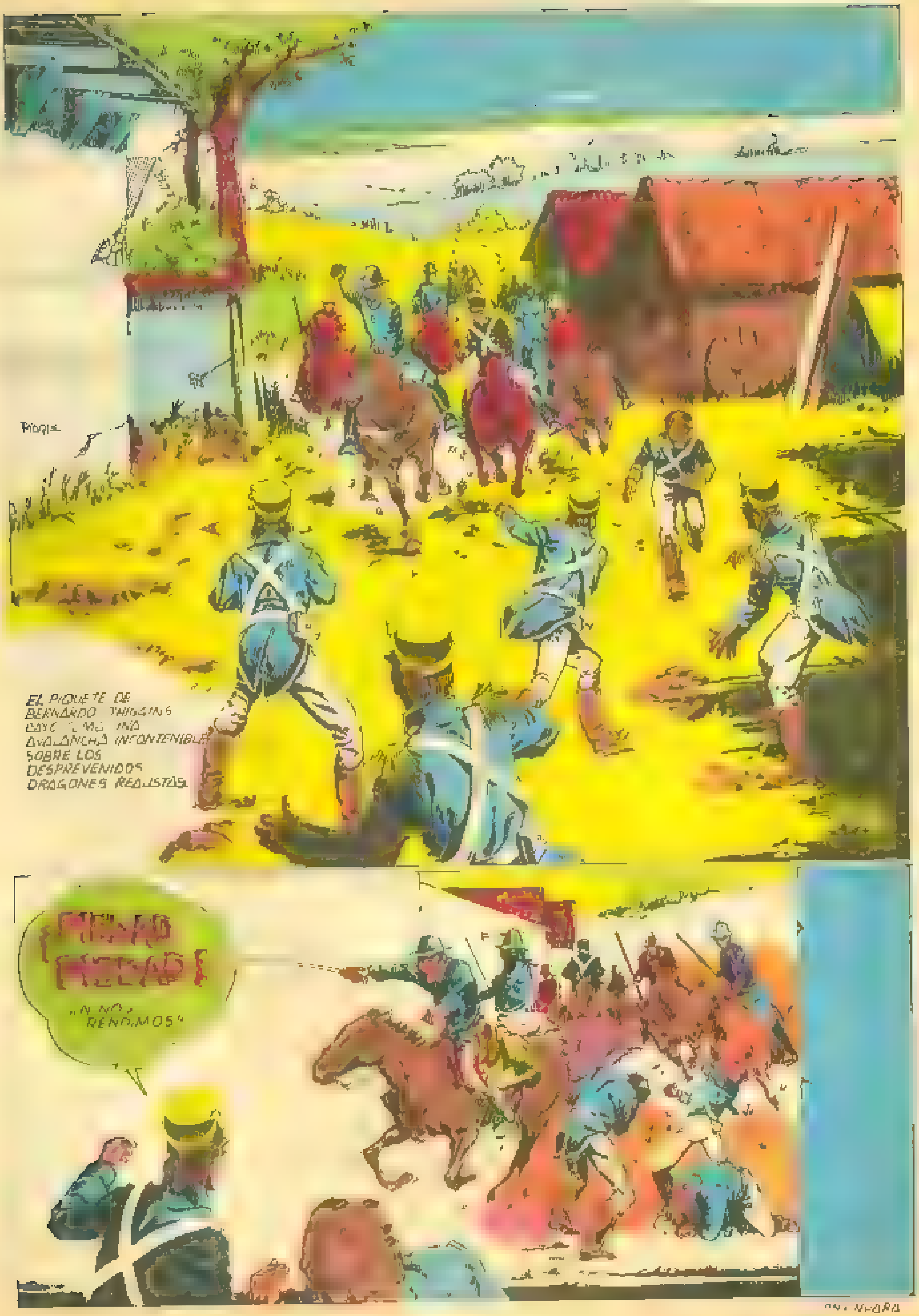
INVASION!

PAGINAS
BRILLANTES
DE LA HISTORIA


EL PLAN PROPUESTO POR BERNARDO O'HIGGINS AL GENERAL EN JEFE DEL EJERCITO DE LA FRONTERA ERA ARRIESGADO, PERO JOSE MIGUEL [illegible]
EL PROYECTO DE O'HIGGINS ERA LA SOLUCION PARA LLEGAR HASTA LAS MILICIAS DISPERSAS [illegible]
REUNIR ESAS MILICIAS E INCORPORARLAS AL EJERCITO PATRIOTA ANTES QUE LAS DISOLVIERAN LAS TROPAS ESPAÑOLAS DEL BRIGADIER ANTONIO PAREJA ERA DE VITAL IMPORTANCIA PARA LAS PRETENSIONES DEL EJERCITO [illegible]
EL PLAN DE O'HIGGINS ERA TEMERARIO CON UNA REDUCIDA TROPA PRETENDIA CAER SORPRESIVAMENTE SOBRE LAS FUERZAS REALISTAS ACANTONADAS EN LINARES, Y APROVECHANDO EL DESCONCIERTO QUE SU ACCION PROVOCARIA, ORGANIZAR A LAS MILICIAS DE LA REGION...
ERA LA UNA DE LA MADRUGADA CUANDO O'HIGGINS Y SUS HOMBRES CRUZAN EL RIO MAULE, POR EL VADO DE BOBADILLA
¡RAPIDO! ¡A LOS ARBOLES QUE YA ESTAMOS EN TERRITORIO ENEMIGO!
Y AHORA PONED ATENCION. APROVECHAREMOS LA NOCHE PARA ACERCARNOS A LINARES. MANTENED LOS OJOS ABIERTOS PARA NO TOPARNOS CON UNA PATRULLA REALISTA. AL AMANECER ESTAREMOS EN LAS AFUERAS DE LINARES

"LINARES" EL DIA SE NOS ECHO ENCIMA GENERAL Y YA NO PODREMOS ATACAR POR SORPRESA
PONGAMONOS A CUBIERTO EN ESE BOSQUECILLO MIENTRAS ESTUDIAMOS UN PLAN DE ACCION
PERO, SEÑOR ¿COMO ENTRAREMOS AL... SIN DESPERTAR SOSPECHAS?
ESE CARRETERO NOS DARA LA INFORMACION QUE NECESITAMOS DADME UNA MANTA PARA ACERCARME A EL Y NO RECONOZCA MI UNIFORME ¡PRONTO!


¡EY! BUEN HOMBRE NECESITO UNA INFORMACION.
¿Y QUE PASARA SI ANDAN MAS PATRULLAS POR LOS ALREDEDORES?
...Y ESCUCHAN LOS DISPAROS? PUEDEN COGERNOS ENTRE DOS FUEGOS
"CORREREMOS ESE RIESGO" ¡ADELANTE!


MORIS
EL PIQUETE DE BERNARDO O'HIGGINS CAYÓ COMO UNA AVALANCHA INCONTENIBLE SOBRE LOS DESPREVENIDOS DRAGONES REALISTAS
"A NO, RENDIMOS"

FANTASTICO CONCURSO DE PINTURA INFANTIL DE LA UNICEF

UNICEF TE INVITA A UN GRAN CONCURSO MUNDIAL DE DIBUJO. ¡HABRA FABULOSOS PREMIOS!

¡FABULOSOS PREMIOS PARA LOS GANADORES DEL CONCURSO DE PINTURA!

Primer premio: Dos pasajes en barco de la Empresa Marítima del Estado.

Segundo premio: Dos pasajes en avión LAN a cualquier parte del país.

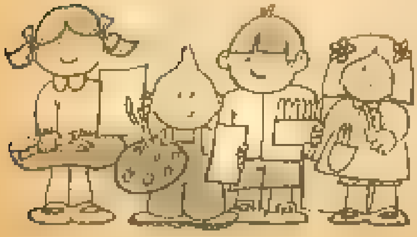
Tercer premio: Una mini-bicicleta de CIC.

Cuarto premio: Un fabuloso mecano cuatro en uno de Juguetes Grubner.

Quinto premio: Un fonógrafo modelo Capissimo de IRT.

Sexto premio: Un equipo de buceo de Aqua-Lung, con aletas, máscara y snorkel.

Otros premios: Muñecas y dominós de Shyf Plastic Limitada, raquetas de tenis de Lomas, botines de fútbol Selección de [illegible]



REQUISITOS

1. El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) ha organizado un concurso internacional de dibujos infantiles con numerosos premios (viajes, bicicletas, etc.) en el que podrán participar todos los jóvenes entre 8 y 15 años de edad.

2. El tema de los dibujos es **"MI FAMILIA"**.

3. Se aceptará un solo dibujo por participante, de un formato de 40 x 50 cm. Se admiten todos los medios gráficos y todos los colores.

4. Cada participante debe anotar claramente en el reverso de su dibujo el nombre, apellido, fecha de nacimiento y dirección completa (incluyendo el país).

5. Un Jurado Nacional elegirá y clasificará los mejores dibujos. (El Jurado estará compuesto por un representante de UNICEF, uno de MAMPATO y un pintor).

6. Chile enviará los diez mejores dibujos nacionales. Los autores de los mejores dibujos de todo el mundo, elegidos por un Jurado Internacional, serán notificados individualmente de los premios otorgados.

9. Los dibujos premiados serán expuestos durante la Conferencia Mundial de Población en Bucarest, Rumania, en agosto de 1974.

10. Los dibujos nacionales seleccionados para participar en el concurso internacional y el derecho a reproducirlos serán propiedad de UNICEF.

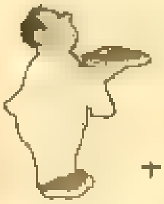
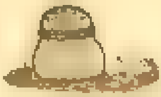
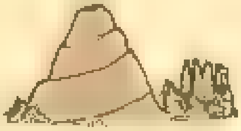
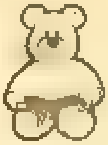
11. Los participantes en el concurso deben comprometerse a aceptar y respetar íntegramente este reglamento. No se aceptarán reclamos.

12. **Los dibujos deben enviarse a Triana 849, Santiago, antes del 25 de mayo del año en curso. (El concurso se cierra impostergablemente el 30 de mayo a las 12 del día).**

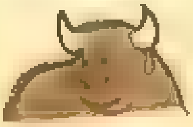
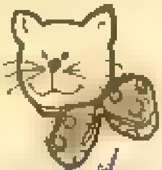
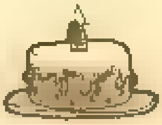
JUGAR, JUGAR

ARIT-LETRAS

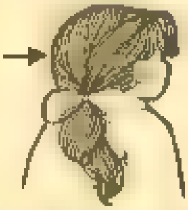
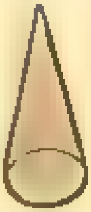
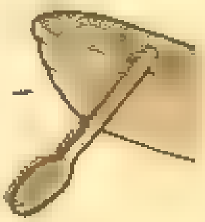
Este es un juego en donde tú tienes que sumar y restar letras para obtener como resultado una palabra completa.
El primero te lo damos como ejemplo ¿Puedes hacer los siguientes tú solo?

1  +  +  -  CERO – ZL = M A R

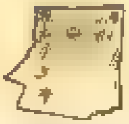
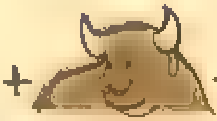
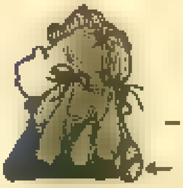
RESPUESTA: M~~ONO~~ + ~~S~~A~~L~~ + ~~CE~~R~~R~~~~O~~

2  +  + MULA  – MALA =

[illegible] + [illegible]

3.  + RAMA +  – LOCO –  – A =

CA~~BE~~e~~X~~ + RAMA + ~~CO~~NO

4 MISA +  + PAZ +  –  – ES =

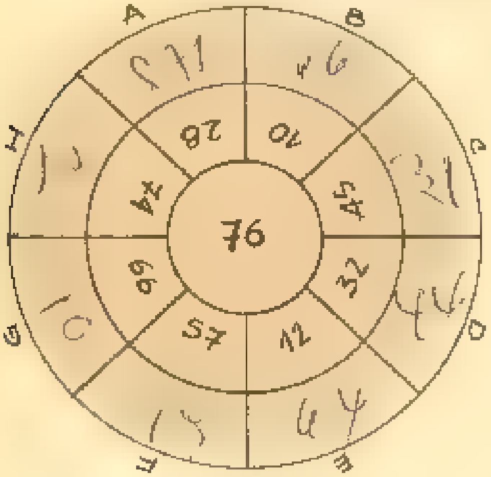
MI~~S~~A + ~~MA~~ [illegible] + ~~PA~~Z + [illegible]

RESPUESTAS 2 OGU 3 PAN 4 MAMPATO

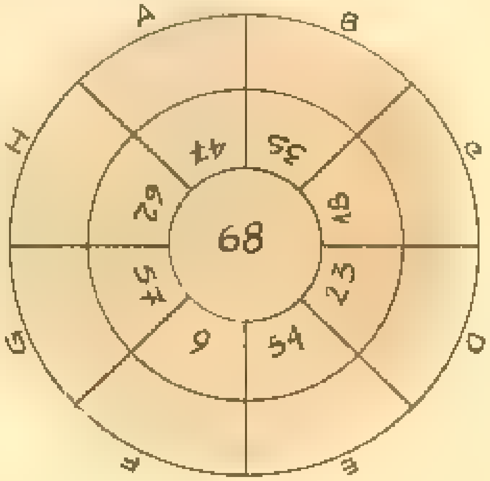
VAMOS A PENSAR

JUEGO DE LA RULETA

Resta al número del centro los números que la rodean y escribe los resultados en las casillas vacías.

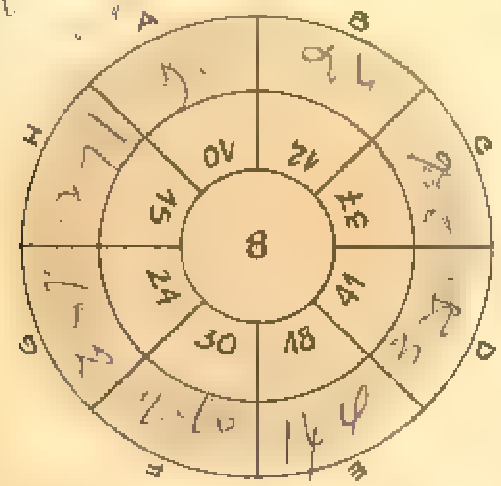

A
B
C
D
E
F
G
H
76
28
10
45
32
12
57
66
74

1.

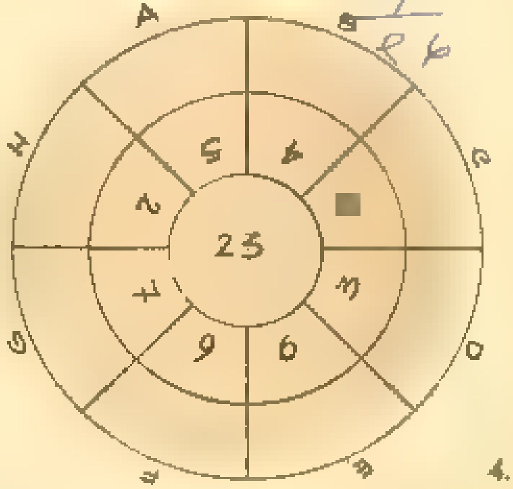

A
B
C
D
E
F
G
H
68
47
35
18
23
54
9
57
62

2.

Multiplica el número del centro con los números que lo rodean y escribe los resultados en las casillas vacías


A
B
C
D
E
F
G
H
8
10
12
37
41
18
30
24
15

3


A
B
C
D
E
F
G
H
25
5
4
■
3
6
9
7
2

4.

RESPUESTAS.

A 48 - B 66 - C 31 - D 44 - E 64 - F 19 - G 10 - H 2 -
A 21 - B 33 - C 50 - D 45 - E 14 - F 59 - G 11 - H 4
A 80 - B 96 - C 296 - D 328 - E 144 - F 240 - G 192 - H 120
A 125 - B 102 - C 184 - D 69 - E 138 - F 207 - G 161 - H 46

guía mensual de espectáculos

TEATRO INFANTIL

"EL FANTASMITA PLUF"

Todos los domingos, a las 11.30 hrs., en el Teatro Municipal de San Miguel Parad. 6 de la Gran Avenida) Compañía Pinocho. Entrada gratuita. En medio de peleas, risas y canciones, un marinero trata de rescatar a una niña que fue raptada por un pirata. Para ello es ayudado por el fantasmita Pluf que, aunque no lo crean, le tiene miedo a la gente. Al final, todos terminan cantando y bailando, incluso el público.

El marinero busca al pirata. Una escena de El Fantasmita Pluf.

"EL ROBOT PING PONG"

También todos los domingos, a las 11,15 hrs., Teatro del Angel (Huérfanos 786); Compañía Teatro Infantil del Angel. Entrada Eº 400.

Las canciones compuestas por el músico Vitorio Cintolessi, acompañan esta historia en la que un sabio malo (Malón) rapta a la nieta de un sabio bueno (Buenón), en venganza por no haber podido construir un robot tan perfecto como Ping Pong. Sus padres van a gozar tanto como ustedes con esta obra.

CINE

Domingos en 2 funciones, 11 y 8,30 horas. Documentales científicos, deportivos, dibujos animados y algún largometraje. Organiza la Secretaría Nacional de la Juventud. Entrada gratis. Cine al aire libre del Parque O'Higgins.

SHOW ARTISTICO

Domingos, a las 16,00 horas en el Parque O'Higgins. Se presentan entre otros: Ballet Juvenil "Renacer", grupo "Mataquiterangui" compuesto por jóvenes de Isla de Pascua, conjunto "Cuatro" de la Facultad de Ciencias Musicales de la U. de Chile y varios otros artistas. Entrada gratis. Organiza la Secretaría Nacional de la Juventud.

MUSICA SELECTA

En el Teatro Municipal de Viña del Mar y en locales que se darán a conocer oportunamente, comienza este fin de mes el ciclo de conciertos de la Orquesta Sinfónica de Valparaíso. Los recitales estarán dedicados especialmente a los alumnos de Enseñanza Media y estarán combinados con los programas de estudios musicales de los jóvenes de común acuerdo con los profesores del ramo, de los distintos establecimientos de la zona.

LIBROS

"MARTIN FIERRO", de José Hernández. Adaptación especial de Editora Sigmar de Buenos Aires. Eº 200. Ilustrado.

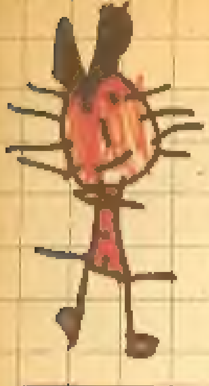
La obra, que se ha transformado en clásico de la literatura latinoamericana, cuenta en versos la historia de un gaucho que, debido a las injusticias que se cometen en su contra, debe dedicarse a aventurar y a pasar muchas peripecias.

"HISTORIA DEL HOMBRE" de Edna Barneck. Colección Mampato. Editora Lord Cochrane. Eº 1.500.

Vale la pena leer esta obra cuya realización fue dirigida por Eduardo Armstrong. En ella se cuenta en un lenguaje sencillo la historia del hombre, desde su origen hasta fines del Imperio Romano. Un libro entretenido y educativo.

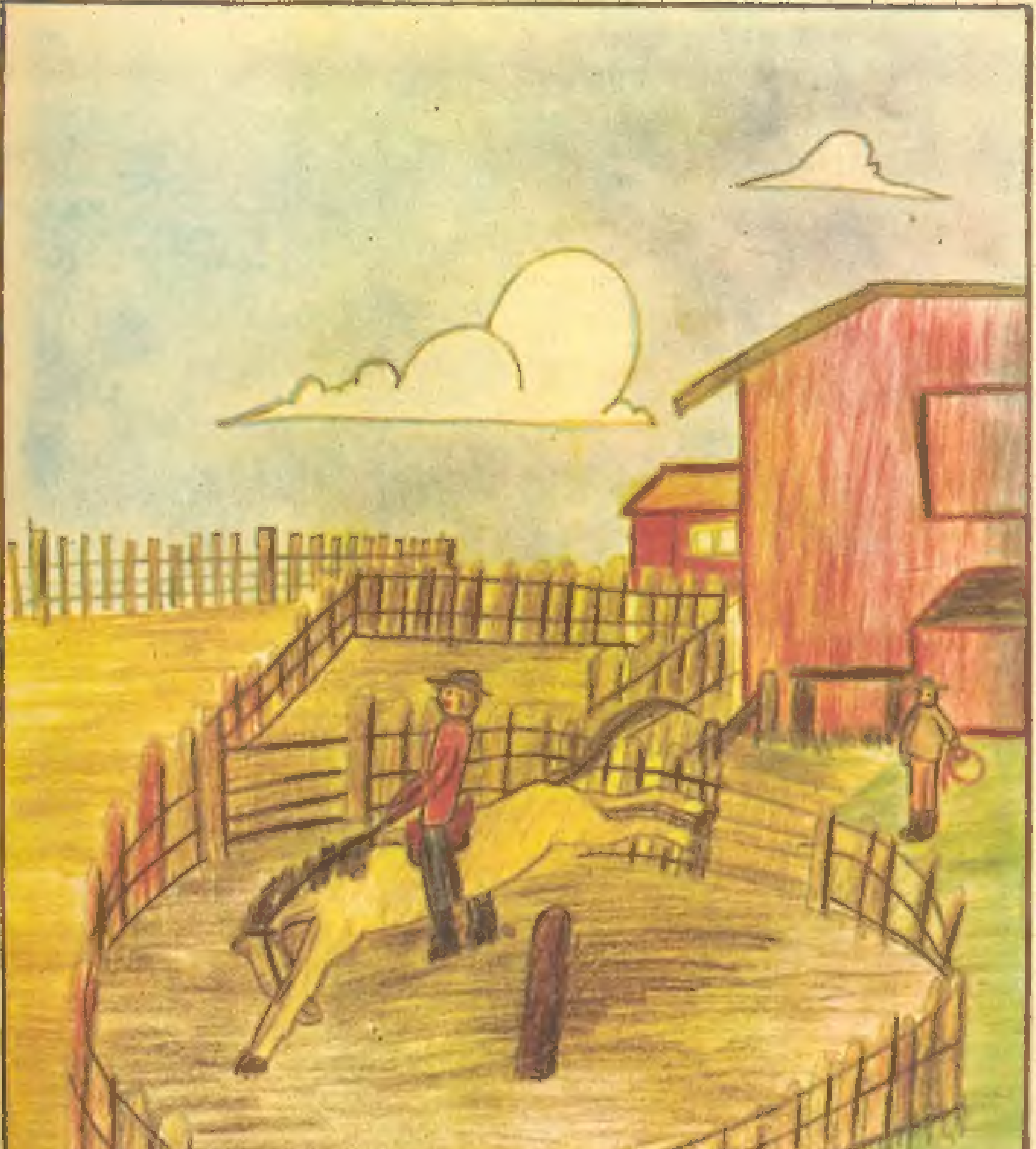
También Lord Cochrane editó una serie de cuentos infantiles. Eº 800 cada uno. Entre ellos figuran: "Palito", "Pere I Piedra", "Cuentos de Animales", "Muselina Pérez Soto", "La Paloma Paseadora" y "Cuentos para cantar".

"MARTIN RIVAS" de Alberto Blest Gana. Editorial Gabriela Mistral. Novela obligada en los programas de estudios de Enseñanza Media, tanto por su valor histórico, como por el talento demostrado por nuestro primer novelista.



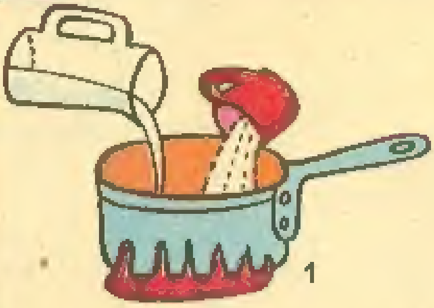
nuestra página

Rudolf Mijac Gysling
Punta Arenas
7 años.



Las colaboraciones que salgan publicadas, serán premiadas con un libro que puedes retirar en Triana 849, en horas de oficina.

¡Enmarca el cuadro de Mampato!

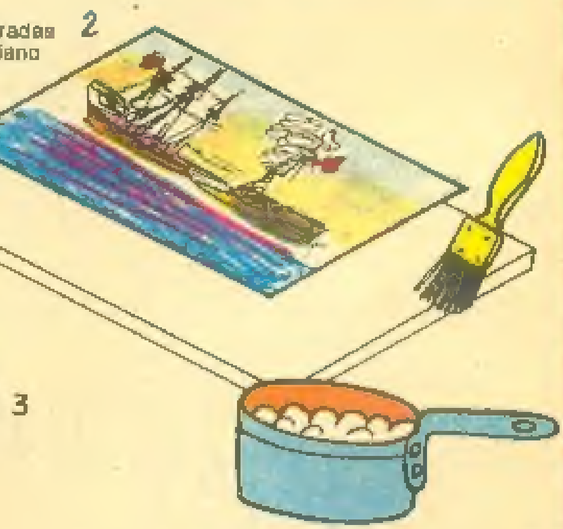


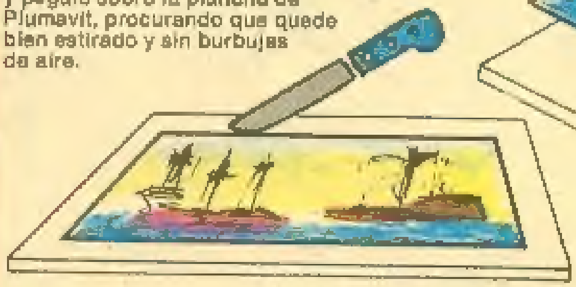
1

MATERIALES:
Engrudo
1 brocha de 5 cm.
1 cuchillo
1 pliego de cartulina
1 horquilla (de las que se usan para el pelo)
1 plancha de Plumavit
Muracel (se compra en Decomural y tiendas de papel mural. Esto es optativo).

1. Prepara el engrudo con dos tazas de agua y 7 cucharadas soperas de harina. Revuelve bien y cocina a fuego mediano hasta que se cueza la harina y espese. Debes revolver constantemente. Si queda con grumos debes colarlo.
2. Pinta con engrudo el revés del afiche y pégalo sobre la plancha de Plumavit, procurando que quede bien estirado y sin burbujas de aire.

2

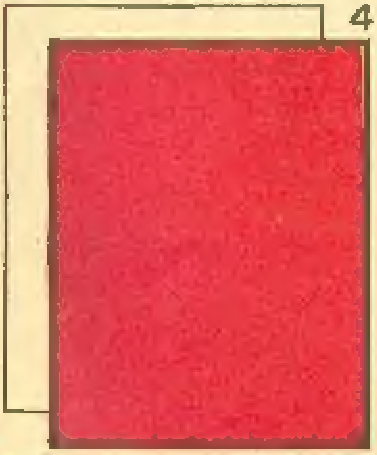




3

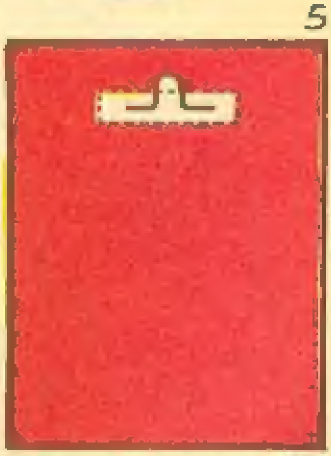
3. Calienta bien la hoja del cuchillo en el fuego de la cocina y corta el Plumavit del porte del afiche.

4

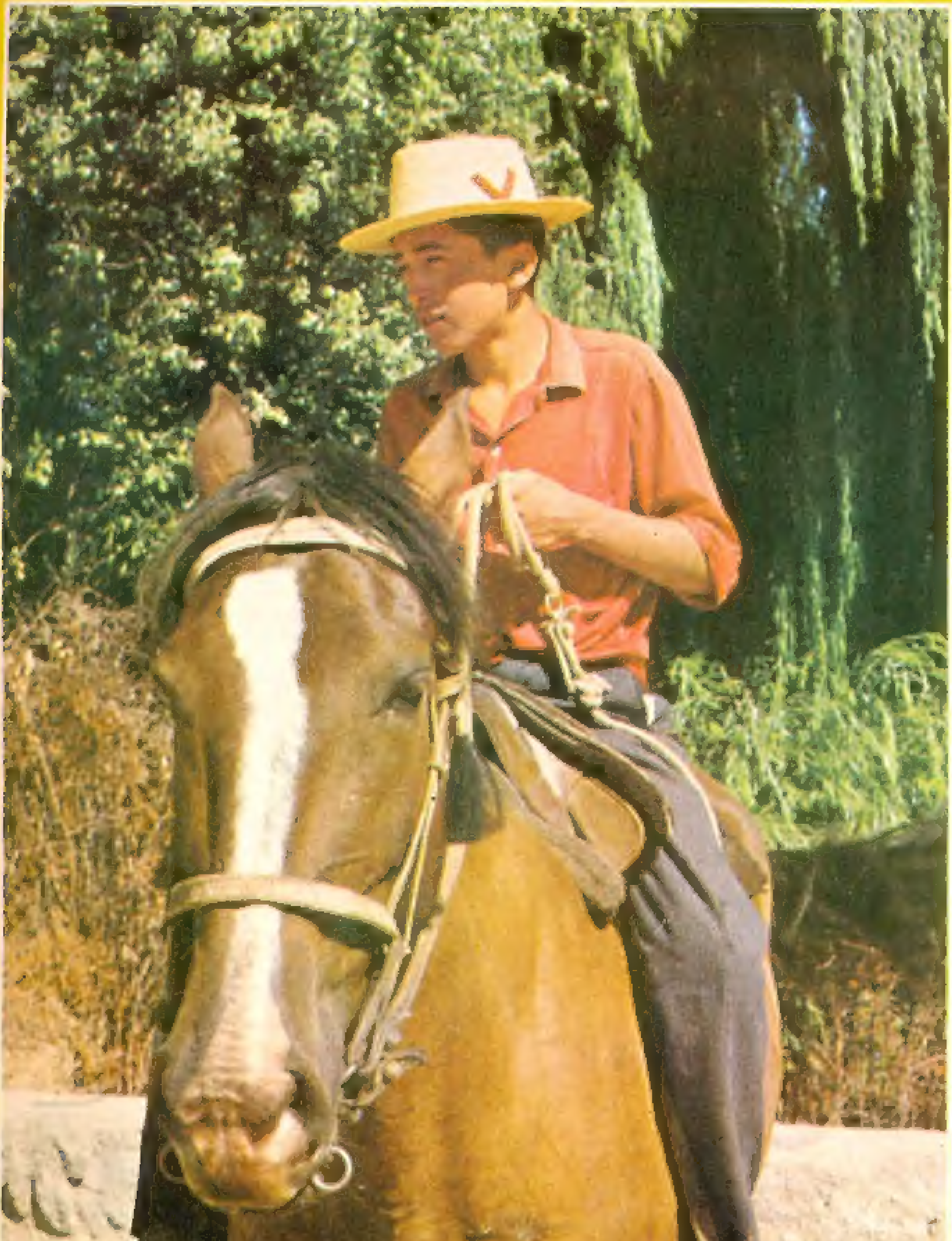


4. Coloca el afiche enmarcado sobre el pliego de cartulina. Traza el contorno con un lápiz. Corta la cartulina del mismo tamaño guiándote por la marca del lápiz. Ponle engrudo a la cartulina y pégala por el otro lado del plumavit. Esto se hace para que el cuadro no se curve y para dar mayor resistencia.
5. Dobla la horquilla como se ve en el dibujo. Mediante un rectángulo de cartón engomado con engrudo pégala al centro del borde superior del afiche. Eso sirve para colgar el cuadro en la pared.

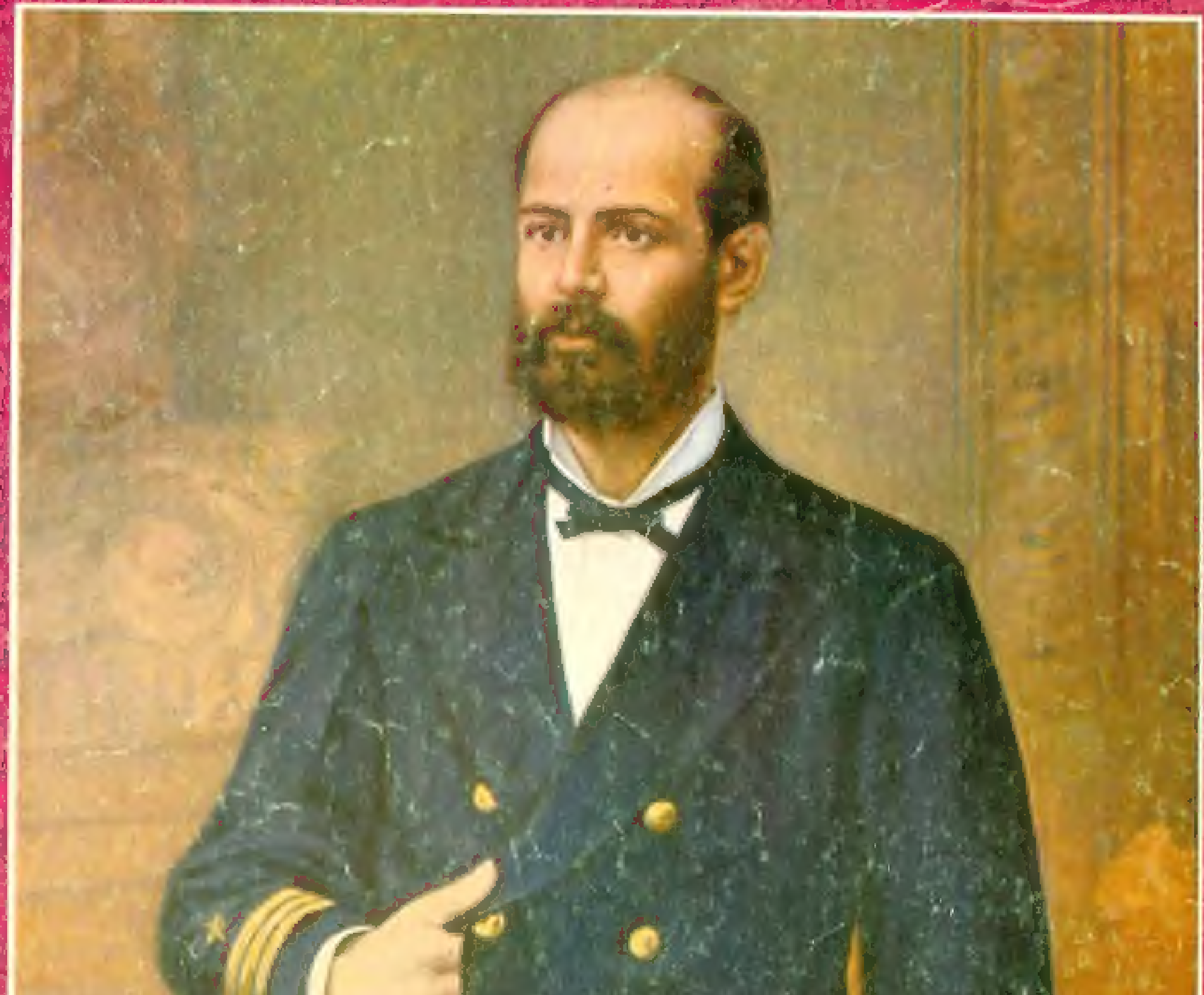
5



6. Si deseas que te dure más, puedes impermeabilizarlo con dos manos de Muracel, un producto que venden en las tiendas de papel mural (Decomural). Con esto se pinta el afiche, dándole una capa protectora invisible y opaca.



En todo el campo el huaso usa el sombrero de paja para trabajar, y el de paño o fieltro para los días festivos, los rodeos y otras ocasiones. (Ver página 2)



El Capitán, don Arturo Prat, héroe de Iquique.
Oleo de Bolz, Museo Histórico Nacional.